
Este mes, GRATIS la película en DVD
COUNTRY LIFE Sam Neill y Greta Scacchi en un film seleccionado para el festival de Berlín
GUIAS: FORBIDDEN SIREN (COMPLETA) • ALIAS (1ª PARTE)
SÓLO 3,00€
SUPERJUEGOS
núm. 142 mayo 2004 • 3,00 Euros
CONCURSOS
¡GANA EL AUTÉNTICO CHALECO Y RELOJ QUE UTILIZÓ WILL SMITH EN LA PELÍCULA!
• DOS POLICÍAS REBELDES II (PS2/XBOX) 40 Juegos, 20 camisetas, 1 Chaleco y 1 Reloj
• LEGACY OF KAIN: DEFIANCE (PS2) 20 Juegos
• DEUS EX 2: INVISIBLE WAR (XBOX) 15 Juegos
• UNDERWORLD (PS2) 10 Juegos + 10 Películas DVD
¡Primer contacto con...!
Jak y Ratchet & Clank 3
Los mejores REPORTAJES
• Splinter Cell Pandora Tomorrow
• Novedades Acclaim
• Bard's Tale
¡ÚLTIMA HORA!
Descubre las sorpresas que presentará Nintendo en el próximo E3
...Y ADEMÁS
SINGSTAR
DRAKENGARD
SYPHON FILTER T.O.S.
RALLISPORT CHALLENGE 2
¡NUEVA N-GAGE QD!
Así es la nueva consola de Nokia
8 420565 037006 00142

SUMARIO Nº142

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Javier Bautista, Natalia Muñoz, E. Rodríguez** y **A. Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84. 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier. Munich. Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 93. Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe. Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media. Elisabeth Offergeid. Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni. Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales. Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure. New York. Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou. Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC. Hisayoshi Matsui. Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd. Adeline Lam. Singapur. Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei. Noah Chu. Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma. David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)




EN PORTADA



Y ADEMÁS...



SECCIONES



EDITORIAL



Parece que fue ayer, y realmente lo fue, cuando aparecieron las segundas entregas de *Jak* y *Ratchet & Clank*. Pues bien, para que veáis a qué velocidad evoluciona este universo del videojuego os presentamos en bandeja de plata las terceras partes de los mitos plataformeros de Sony C.E. que nos mostraron sus creadores en Londres. Este número de mayo supone un pequeño anticipo de muchas de las maravillas que nos esperan en el próximo E3 de Los Ángeles. Títulos como *Splinter Cell Pandora Tomorrow* en PlayStation 2 y GameCube, los mencionados *Jak* y *Ratchet & Clank 3* o *The Bard's Tale* protagonizan nuestras páginas así como espectaculares avances del futuro catálogo de compañías como Nintendo o Acclaim o la presentación mundial que tuvo lugar en Helsinki de la nueva portátil de Nokia: N-Gage QD. Y hasta que llegue el momento de disfrutar con estas claras apuestas de futuro, os aconsejamos que prestéis mucha atención al nuevo RPG de Acción *Drakengard* de Square Enix y sobre todo a *SingStar*, la nueva creación de Sony que convertirá vuestra PS2 en algo más que un *karaoke* y que incluirá dos micrófonos y 30 canciones (15 de ellas en castellano) por el precio de un juego normal. Creemos que sentará un precedente y será la gran sensación de este año 2004.

<<Marcos García>>

NOTICIAS

SONY C.E.

Ya está aquí GT4 Prólogo

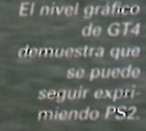
El próximo mes de junio se pondrá a la venta en nuestro país ***GT4 Prólogo***, un anticipo de lo que vamos a encontrar en la versión final de *Gran Turismo 4*. A nivel general incluye algunas de las principales características de la franquicia. Por ejemplo, dos modos de juego: *School Mode* y *Arcade Mode*. En esta última modalidad, se pueden seleccionar hasta cinco circuitos diferentes, Tsukuba, New York, Fuji Speedway, Grand Canyon y Citta di Aria. En los tres primeros se puede competir contra cinco oponentes mientras que los dos últimos quedan relegados a una carrera en solitario. Aunque por lo menos el recorrido resulta espectacular gracias a la tecnología atesorada por **Polyphony Digital** a lo largo de estos dos años. Entre los vehículos que se incluyen en ***GT4 Prólogo***, se comienza con 12 coches con los que es posible desbloquear 38 más, un pequeño avance de los 500 modelos que aparecerán en *Gran Turismo 4*.

Campus Party '04

Entre el 26 de julio y el 1 de agosto se celebrará **Campus Party 2004**, en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia. Por primera vez, **PlayStation 2** estará presente con 500 máquinas. Los 300 primeros en registrarse obtendrán el Adaptador de Red oficial y un conversor VGA para conectar la consola a un monitor.







El nivel gráfico de GT4 demuestra que se puede seguir exprimiendo PS2.

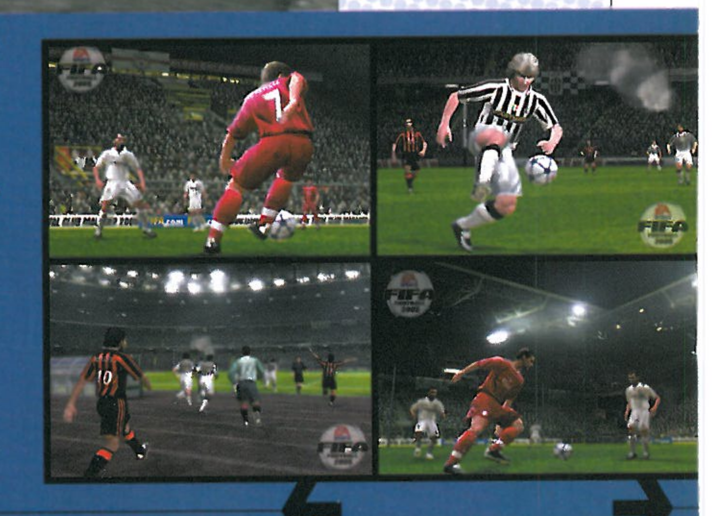
PS2, Barça y Atleti

Esto Es Fútbol 2004 se ha puesto a la venta en dos atractivos packs que incluyen consola, juego y un adhesivo para personalizar la **PlayStation 2** con los colores de tu equipo, Atleti o Barça, a un precio recomendado de 199,99 Euros.

ELECTRONIC ARTS

Primeras imágenes FIFA 2005

Electronic Arts ya comienza a preparar el próximo asalto de su franquicia futbolística. Si la compañía sigue las mismas pautas que en años anteriores, noviembre será el mes elegido para el lanzamiento de la edición de 2005 de *FIFA*. Una vez más, desde **EA Sports** se reta al eterno rival de *FIFA*, y por esa razón el equipo de desarrollo se ha puesto las pilas para depurar la IA, los gráficos y, por supuesto, para recrear tan magníficamente como lo han hecho hasta ahora el ambiente que rodea a cada partido. ***FIFA 2005*** contará con 20 ligas oficiales, entre las que se incluyen las mejores del mundo, 40 selecciones nacionales, un modo Carrera y un nuevo *Creation Center*. El mejor fútbol para todos los formatos.



ELECTRONIC ARTS-CAPCOM

Onimusha 3

Después de *Resident Evil*, *Onimusha* es una de las franquicias de **Capcom** con más adeptos dentro del universo de **PS2**. Este año verá la luz la tercera entrega de la saga, en julio, con importantes novedades. En primer lugar, la incorporación de un segundo actor de la talla internacional de Jean Reno, junto a Takeshi Kaneshiro, para dar vida al co-protagonista del juego. En segundo lugar, y como ya sucediera en la anterior edición, el fenomenal despliegue que la compañía nipona ha realizado en el apartado gráfico del juego. Efectos como el del agua o el fuego dejan patente el potencial de **PlayStation 2**, así como ocurre con los escenarios tridimensionales o las secuencias de vídeo. Por último, hay que destacar el argumento que en esta ocasión nos sitúa en el centro de París, cuando un ejército de demonios aparece de repente junto al Arco del Triunfo, masacrando a todo bicho viviente. Después de la introducción, Samanosuke será enviado al París de la época actual mientras que Jacques Blanc aparece en pleno Japón feudal para combatir a Nobunaga.

De cine

Onimusha 3 está protagonizado por Takeshi Kaneshiro, conocido actor japonés, y el mundialmente famoso actor francés, Jean Reno (*El Profesional*, *Ronin* o *Mission Impossible*).





ELECTRONIC ARTS

Catwoman

Halle Berry protagonizará la película sobre las aventuras de la mujer gato, una heroína sacada del mundo del cómic y que verá la luz en un videojuego de la mano de **EA Games**. El título se basa completamente en el argumento del largometraje y hará uso de los superpoderes de la mujer gato, Patience Philips, que se reencarna en un gato egipcio tras ser asesinada. El título será editado para **PlayStation 2**, **Xbox**, **GameCube** y también contará con una versión para **Game Boy Advance**.



NINTENDO

El Mega Pak de GameCube

El **Mega Pak Pokémon Colosseum** va a convertirse en un objeto de deseo para todos aquellos amantes del fenómeno *Pokémon* que aún no tengan la **GameCube**. El pack incluye la edición en color negro de la consola, un mando de control, el cable de conexión entre **GBA** y **GameCube** y una Tarjeta de Memoria de 251 bloques. Por supuesto, como su nombre indica, encontraremos el juego *Pokémon Colosseum*, con opciones para cargar los *Pokémon* entrenados en las ediciones *Rubí* y *Zafiro* de **GBA**. Por último, también se incluye un disco Extra *Pokémon Box*, extensión para la *Pokédex* de los dos juegos de **GBA**. Por sólo 159.99 Euros.



PROEIN

Richard Burns Rally

Los paisajes de los 6 rallys que incorpora el juego han sido reproducidos con gran fidelidad al detalle.

La conocida compañía británica de desarrollo **SCI Games** ha escogido al conocido piloto de rally, Richard Burns, para abanderar su última producción dentro del género automovilístico. El enfoque que los creadores han querido es la simulación. Algo que se ve reflejado en el realismo de los gráficos, el comportamiento del coche y los 4 modos de juego: *Forest Rally School*, para aprender lo básico; Rally Rápido, para jugar sin complicaciones; Temporada de Rally, para disputar una temporada al completo y, por último, Modo Desafío Richard Burns, en el que el jugador se enfrentará directamente con el piloto británico. También hay un modo para 8 jugadores simultáneos. Entre los vehículos que incluye el juego, 8 coches de la clase A8, están el Peugeot, el Toyota Corolla y el Subaru Impreza 2000, entre otros. Además, cuenta con las licencias de seis rallys conocidos. El lanzamiento del juego está previsto para el mes de junio, en los sistemas de **PS2** y **Xbox**.

Richard Burns

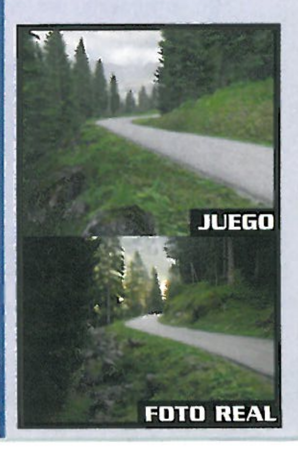
El campeón de la edición WRC de 2001, es sin lugar a dudas el mejor piloto de rallys británico. **SCI** ha contado con su habilidad al volante para este juego de conducción. La trayectoria de Richard Burns está marcada por el éxito, desde que se alzara con el campeonato británico allá por 1993.

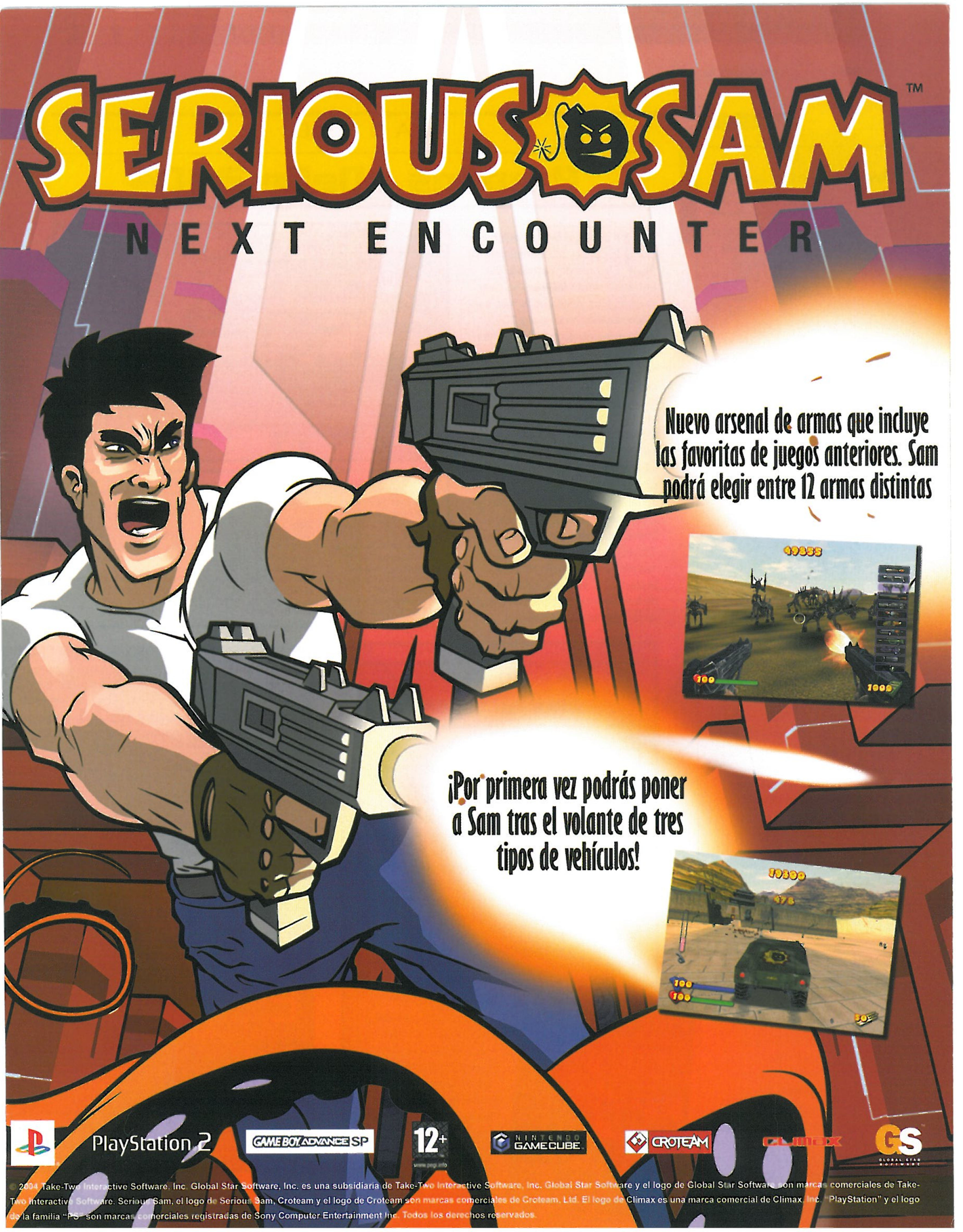


La física del vehículo es casi tan real como la vida misma.

Competición real

Richard Burns Rally es una apuesta por recrear con la mayor fidelidad posible el espíritu del campeonato mundial de rally. Por dicho motivo, **SCI** ha comenzado reproduciendo los circuitos a un nivel prácticamente fotorrealista (como se puede apreciar en la imagen inferior). Cada curva, cada piedra, cada árbol, aparecen en el juego.





SERIOUS SAM™
NEXT ENCOUNTER
Nuevo arsenal de armas que incluye las favoritas de juegos anteriores. Sam podrá elegir entre 12 armas distintas
¡Por primera vez podrás poner a Sam tras el volante de tres tipos de vehículos!
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE SP
12+
www.pegi.info
NINTENDO GAMECUBE
CROTEAM
CLIMAX
GS
GLOBAL STAR SOFTWARE

UBI SOFT

Presentará sus novedades en E3

Entre los títulos que **Ubi Soft** va a presentar en la edición de 2004 del **E3** están *Tom Clancy's Ghost Recon 2, Brothers In Arms, Prince Of Persia 2, Tom Clancy's Rainbow Six Black Arrow, Far Cry Instincts, Settlers 5* y *Myst IV Revelation*.

RESULTADOS CONCURSOS

FORD RACING EVOLUTION

Ganadores de 1 juego, 1 camiseta y 1 tapón para los oídos:

Alfonso Rodríguez Oto (LLEIDA)
Juan Carlos Santiago García (MALAGA)
Félix Alcaraz Salvador (ALMERIA)
José Luis González Blanco (BARCELONA)
Juan Carlos Blanco (CACERES)
Carlos Varela García (LA CORUÑA)
Yolanda Alameda Quintana (GERONA)
José Enrique Valín Franco (BARCELONA)
Juan Antonio Vera López (ALMERIA)
Francisco Espejo Giraldo (P. MALLORCA)
Jorge Suánez Méndez (MALAGA)
Borja López Merino (VIZCAYA)
José Miguel Muñoz Aznar (ZARAGOZA)
Daniel Gutiérrez Paños (BARCELONA)
Héctor Olano Martínez (ZARAGOZA)

Ganadores de 1 juego:

Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
José Pedro Aguilar Leo (MURCIA)
Fuensanta Pelayo Gallego (TARRAGONA)
Joaquín Anega Vinagre (CACERES)
Carlos de la Vallina Pujante (VALENCIA)
Nuria San José Garrido (CASTELLON)
Mª Carmen Miguez de la Iglesia (PONTEVEDRA)
Iván Cáceres Andrés (SEVILLA)
Juan Diego Gómez Martínez (TARRAGONA)
Sergio Blanco Vázquez (ZARAGOZA)
Jorge Mejías Castillo (MADRID)
Isaac Jimeno Sánchez (BARCELONA)
Luisa Serrano Rubira (GERONA)
Nestor Ramos Peris (CASTELLÓN)
Iván Domingo Bosch (BARCELONA)
Evaristo Perelló Mora (ALICANTE)
Francisco Javier Martínez Estella (ZARAGOZA)
Antonio Guerrero Barrio (BARCELONA)
Ana García Águila (TARRAGONA)
Eduardo Ardisoni García (MADRID)
Aurelio López Fernández (ASTURIAS)
José Manuel Bolaño Bellas (LA CORUÑA)
Francisco Manuel Vidal Vazquéz (CADIZ)
Manuel Aragón Gómez (MALAGA)
Mario Moñino Istañ (ALICANTE)

ADESE

Premios aDeSe 2004

Un año más la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (**aDeSe**) ha galardonado a los videojuegos más vendidos durante la campaña 2003. Dado el incremento en las ventas ha sido necesario incluir una nueva categoría, el Doble Platino. Las categorías se dividen ahora de la siguiente manera. En primer lugar el citado Doble Platino para los títulos que han superado las 160.000 unidades vendidas; en segundo lugar se encuentran los juegos premiados con Platino, que serían aquellos que rebasaron durante el año pasado las 80.000 copias; y finalmente, dentro de la categoría Oro están todos aquellos juegos que han vendido más de 40.000 unidades. El aumento espectacular de los usuarios de consola ha quedado patente en los premios.



DOBLE PLATINO
El Retorno Del Rey (EA) PS2
FIFA Football 2004 (EA) PS2
FIFA Football 2003 (EA) PS2

PLATINO
Enter The Matrix (Atari) PS2
MOH Rising Sun (EA) PS2
The Getaway (Sony) PS2
Harry Potter y La Cámara Secreta (EA) PS2
NFS Underground (EA) PS2
Formula One 2003 (Sony) PS2
Moto GP3 (Sony) PS2
FIFA Football 2003 (EA) PSONE
EyeToy: Play (Sony) PS2

ORO
Dragon Ball Z Bud. (Atari) PS2
D.Ball Z Budokai 2 (Atari) PS2
Tomb Raider El Ángel De La Oscuridad (Proein) PS2
True Crime: Streets Of LA (Proein) PS2)
Time Crisis 3 (Sony) PS2
Tom Clancy's Splinter Cell (UbiSoft) PS2
Buscando a Nemo (Proein) GBA
Buscando a Nemo (Proein) PS2
Jak II El Renegado (Sony) PS2
Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo (UbiSoft) PS2
WRC 3 (Sony) PS2
The Simpsons Hit&Run (Vivendi) PS2
FIFA Football 2004 (EA) PSONE
NBA Live 2003 (EA) PS2
NBA Live 2004 (EA) PS2
Los SIMS (EA) PS2

GRUPO ZETA

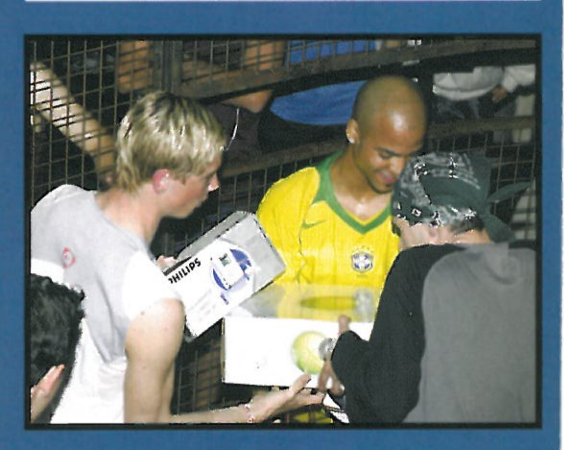
Más lectores

PlayStation 2 Revista Oficial, líder indiscutible, añade 160.000 lectores a su audiencia para alcanzar los 626.000, mientras que el divulgativo **CNR** registra 277.000 seguidores, 6.000 más que en el último control del EGM del año pasado. **PC Plus**, 165.000 lectores y la femenina juvenil **You**, 169.000. La publicación de tendencias juveniles **Primera Línea**, por su parte, obtiene un incremento del 44 por ciento y llega a los 115.000 lectores. También es destacable el resultado de **Man**, líder de audiencia una vez más en el sector de las revistas masculinas, que suma 206.000 seguidores, 30.000 de ellos incorporados el último año.
En semanarios, **Interviú** ha rebasado el listón histórico del millón de lectores (1.094.000), con un aumento del 27 por ciento. El semanario **Tiempo** ha ganado 22.000 nuevos lectores semanales, un 10 por ciento más.



MICROSOFT

Xbox, Hip-Hop y Fútbol



El 14 de abril **Xbox** participó en el evento deportivo de **Nike**, **Panna K.O.**, que combina fútbol callejero, Hip-Hop y videojuegos. Como invitado acudió Fernando Torres, que disputó un reñido encuentro con el campeón de **Panna K.O.**, que se decidió en la prórroga. Los dos recibieron premios de parte de **Nike** y **Philips**, así como una **Xbox Crystal**. Los asistentes, además de disfrutar con el fútbol lo hicieron con los juegos de **Xbox**.

SÓLO EN N-GAGE

Enfréntate a tus rivales con Ashen.

Juega como Jacob Ward en este juego "FPS" de terror que permite la conexión con N-Gage Arena. Ábrete paso luchando en ambientes envolventes, desde ciudades en ruinas hasta mundos alienígenas. Enfréntate cara a cara con hasta 4 combatientes en un duelo a muerte vía Bluetooth. Juego multijugador inalámbrico en la nueva consola N-Gage QD y en N-Gage.

n-gage.com/qd

Publicado por
NOKIA



N·GAGE
NOKIA

anyone anywhere

SONY C.E.

Esto Es Fútbol 2004



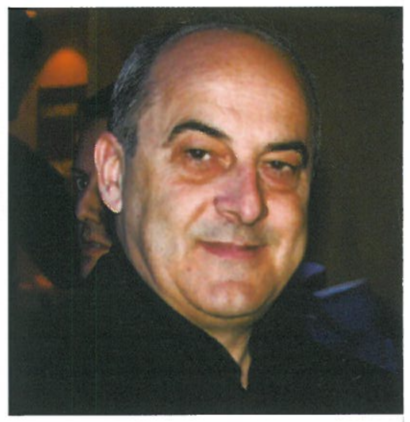
Los jugadores después del partido On-line.

El jugador atlético se convirtió en la estrella indiscutible de la presentación del juego Esto Es Fútbol 2004

El 25 de marzo Fernando Torres presentó ***Esto Es Fútbol 2004*** en una multitudinaria rueda de prensa. **Sony C.E.** convocó a revistas especializadas del sector, televisiones y medios generales en las instalaciones del estadio Vicente Calderón. Después de una tensa espera, la estrella rojiblanca apareció junto a sus compañeros de equipo, Gaspar, Jorge y Paunovic. Los cuatro futbolistas, cómodamente sentados, empezaron a controlar al Atlético de Madrid en un partido que sirvió de anticipo al derby madrileño. El punto culminante de la presentación fue cuando al final del encuentro, momento en que **Sony C.E.** descubrió que el Real Madrid

James Armstrong

Consejero Delegado y Vice-Presidente de Sony C.E. para España y Portugal



Los jugadores del Real Madrid C.F. manejaron a su alter-ego digital desde las oficinas de Sony C.E. en Madrid.

C.F. estaba siendo manejado desde sus oficinas por otro cuarteto de lujo: Guti, Michel Salgado, Solari y Mejía. El partido fue seguido con expectación por todos los asistentes, comentado por Carlos Martínez y Julio Maldonado (Maldini), conocidos por su labor en Canal+, y que además han sido los elegidos para hacerlo en el juego. Después de 90 minutos de sequía goleadora, aunque no exentos de emoción (Germán Burgos paró un penalti a punto de cumplirse el tiempo reglamentario), tuvimos que esperar a que Guti, manejando a Raúl, anotara el gol de oro en la prórroga dando la victoria a los blancos. No en vano, el jugador madridista reconoció que es el «jugón» de la plantilla. Al final todos disfrutaron con las excelencias de ***Esto Es Fútbol 2004***, del que Fernando Torres es imagen. El título cuenta con 23 ligas de todo el mundo, 300 futbolistas reproducidos hasta el más mínimo detalle entre un total de 18.000 y 800 equipos. Aunque el gran salto respecto a ediciones anteriores es su entrada en el mundo On-line, sobre todo teniendo en cuenta que admite hasta 8 jugadores de manera simultánea. R. DREAMER

//Fernando Torres es la imagen de Esto Es Fútbol 2004//



Atlético Madrid

0



Real Madrid

1



¿Cómo surgió la idea de enfrentar en un entorno virtual a los eternos rivales de la capital madrileña?

James Armstrong: Ha sido una unión de muchos factores. La colaboración de Fernando Torres como imagen del juego, el acuerdo con el Atlético de Madrid para desarrollar diversas acciones comerciales, el desafío lanzado en Internet entre ambas aficiones dentro de la campaña elgrandesafio.com. Todo esto nos llevó a concebir la presentación de *Esto Es Fútbol 2004* y este partido On-line como pistoletazo de salida de El Gran Desafío.

¿Cómo aprovecha el juego las capacidades On-line de PlayStation 2?

JA: Con este juego se pone de manifiesto una nueva forma de jugar al fútbol, más activa, más dinámica y sobre todo mucho más social: dos equipos, 4 contra 4, en donde cada jugador puede encontrarse en un escenario distinto. Dicha función hace de este título el mejor juego de fútbol On-line.

¿Cuántos usuarios se conectan actualmente con PlayStation 2 para jugar contra otros en Internet?

JA: En Europa hay más de 100.000 usuarios conectados a nuestros servidores disfrutando de la experiencia On-line. Una experiencia que por supuesto incluye torneos y competiciones entre nuestros usuarios.



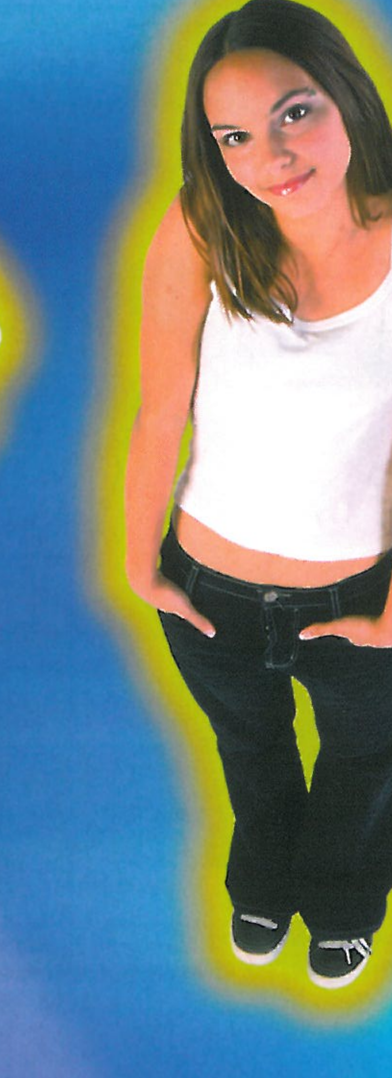
somos el deporte

Muchas

En Electronics Arts, queremos agradecer tu confianza depositada

Galardones ADESE* 2003

*ADESE: Asociación Española de distribuciones y editores de Software de entretenimiento



5 OROS

3 PLATINOS

2 DOBLES PLATINO



- **ORO** Más de 40.000 unidades vendidas
- **PLATINO** Más de 80.000 unidades vendidas
- **DOBLE PLATINO** Más de 160.000 unidades vendidas



FIFA FOOTBALL 2004



ORO



FIFA FOOTBALL 2004



DOBLE PLATINO



FIFA FOOTBALL 2004



ORO

LOS SIMS MAGIA POTAGIA



ORO



LOS SIMS SUPERSTAR



PLATINO



NOVEDADES Sony

Los dos «héroes americanos» de Sony C.E. se preparan para volver a la palestra este Otoño. Plataformas y acción con dos clásicos de PS2



DANI3PO

JAK 3

SE CIERRA EL CÍRCULO

Naughty Dog continúa las aventuras de Jak en nuevas localizaciones

Parece que fue ayer cuando disfrutábamos con la segunda parte de *Jak & Daxter* y, sin embargo, ya os estamos adelantando detalles precisos sobre la tercera entrega. Pocas sagas se han mostrado más fructíferas en lo que a cantidad de títulos se refiere en un periodo tan corto de tiempo, y es que la estrella de **Sony C.E.** para las pasadas navidades parece que también lo será en las siguientes, a no ser que el público se canse de la fórmula que ofrece... Tras haber vendido más de tres millones de unidades de *Jak & Daxter: El Legado De Los Precursores* y *Jak II: El Renegado*, los programadores de **Naughty Dog** se pusieron manos a la obra inmediatamente para intentar repetir el éxito en el menor tiempo posible. Con tan sólo cuatro meses de desarrollo a sus espaldas, pensábamos que no tendrían mucho material que ofrecer, pero estábamos equivocados. Lo primero que vieron nuestros ojos en la sala de proyección del hotel One Aldwych de Londres fue la *intro*. Generada con el potente motor gráfico tridimensional del juego, nos puso en antecedentes sobre la historia de los dos protagonistas. El argumento continúa donde lo dejó la segunda parte, de hecho se trata de una secuela en el sentido más estricto de la palabra (al contrario de lo que ocurrió con *Jak II*). Jak y el pequeño y quejica Daxter son desterrados de la inmensa ciudad que servía de marco a sus aventuras precedentes. Aterrizan en el desierto y se encuentran totalmente desorientados. Cuando parece que ya está todo perdido, son rescatados por un extraño

EL CREADOR

Jason Rubin se despedirá de la compañía que co-fundó, **Naughty Dog**, tras el desarrollo de este juego. Su primer éxito importante llegó con la genial saga *Crash Bandicoot* para **PSone**.



Jak contará con una nueva habilidad: la de transformarse en un ser de luz, como si de un ángel se tratara. Bajo esta espectacular forma podrá efectuar nuevos ataques y volar entre diferentes plataformas.

personaje que les lleva a una ciudad donde viven los pocos habitantes de estas desoladas tierras. Esta localización se convertirá en el eje central del juego y alrededor de ella se desarrollarán las aventuras de la pareja. Como veis, la trama sigue el estilo de la segunda entrega. Lo mismo ocurre con la mecánica en sí. Uno de los puntos más controvertidos, el uso de armas por parte de Jak para acabar con los enemigos, sigue estando presente. De hecho, se harán mucho más necesarias, contaremos con algunas nuevas y podremos potenciarlas en tres niveles. Una de las novedades es el hecho de que la indumentaria de Jak también se podrá ir haciendo más fuerte, a modo de armadura. Y si en la segunda parte recorríamos los escenarios a los mandos de vehículos voladores, ahora nos quedaremos bien pegados al suelo con el uso de los diferentes tipos de *Buggy* con los que surcaremos las áridas y gigantescas extensiones de terreno. Además, en esta ocasión será indispensable disparar desde estos artefactos para completar algunas misiones y en otras deberemos ganar algunas carreras. Pronto tendréis más información de uno de los grandes títulos del próximo Otoño.

LA EVOLUCIÓN

Como podéis apreciar en la imagen de arriba, la evolución del personaje central del juego no ha sido tan espectacular entre la segunda y la tercera parte como lo fue entre la primera y la segunda. La mayor novedad es la armadura y los «harapos» propios del desierto.

GREG
KINNEAR

REBECCA
ROMIJN-STAMOS

CON ROBERT
DE NIRO

ADAM DUNCAN
NACIDO: 11 DICIEMBRE, 1987
FALLECIDO: 12 DICIEMBRE, 1995
RE-NACIDO: 22 SEPTIEMBRE, 1996

ESTRENO
30 ABRIL

EL ENVIADO
GODSEND

De un oscuro milagro sólo puede nacer el mal.

LIONS GATE FILMS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE LIONS GATE FILMS/ARTISTS PRODUCTION GROUP EN ASOCIACIÓN CON 2929 ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE NICK HAMM GREG KINNEAR REBECCA ROMIJN-STAMOS Y ROBERT DE NIRO "GODSEND" CAMERON BRIGHT CASTING DE SARAH HALLEY FINN, C.S.A., RANDI HILLER, C.S.A., STEPHANIE GORIN, C.S.A., C.D.C. DISEÑO DE VESTUARIO SUZANNE McCABE DISEÑO DE PRODUCCIÓN DOUG KRANER MÚSICA COMPUESTA POR BRIAN TYLER MONTAJE DE STEVE MIRKOVICH, A.C.E., NIVEN HOWIE DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA KRAMER MORGENTHAU CO-PRODUCTORES STEVE MITCHELL MARK BOMBACK PRODUCTORES EJECUTIVOS TODD WAGNER MARK CUBAN JON FELTHEIMER PRODUCTORES EJECUTIVOS MARK CANTON MICHAEL PASEORNEK MICHAEL BURNS ERIC KOPELOFF PRODUCIDA POR MARC BUTAN PRODUCIDA POR CATHY SCHULMAN SEAN O'KEEFE GUIÓN DE MARK BOMBACK DIRIGIDA POR NICK HAMM





www.aurum.es   www.elenviado.aurum.es

LGF
LIONS GATE FILMS

DANI3PO

Ratchet & Clank 3

DOS TIPOS EN APUROS

Los héroes intergalácticos más intrépidos se enfrentan a una nueva amenaza

Y si prisa se han dado los chicos de **Naughty Dog**, no se quedan muy atrás sus colegas (en el sentido más amplio de la palabra) de **Insomniac**. Asentados en la soleada localidad californiana de Brubank, han lanzado dos títulos en los últimos dos años, y ambos han cosechado un enorme éxito internacional. Pese a que la competencia entre Jak y Ratchet (dos títulos de plataformas y acción para la misma consola, protagonizados por una pareja de héroes y que aparecen casi a la vez) existe, la verdad es que el trato entre ambas compañías no puede ser más amigable, como demuestra el hecho de que presentaran juntos sus proyectos a la prensa. Lo que vimos de ***Ratchet & Clank 3*** se dividió en dos partes. Primero nos presentaron el juego «principal», que arranca con Clank convertido en estrella de su propio *show* televisivo. El pobre Ratchet, el héroe verdadero, se limita a ser una mera comparsa. Pero pronto surgirá una amenaza interplanetaria en forma de «insectos mutantes» que planean destruir la galaxia. Así que, con la ayuda de personajes de otras entregas y algunos nuevos (como la capitana de la gigantesca nave que sirve de base de operaciones) se embarcarán en una aventura que, en términos de jugabilidad, ofrece exactamente lo mismo que las dos anteriores. Saltos y más saltos, y el uso de un delirante arsenal con nuevas incorporaciones. Entre ellas destaca el *Infector*, un artilugio que convertirá a los enemigos en aliados tuyos durante un rato.

La segunda parte de la presentación nos deparó una gran sorpresa. El juego vendrá acompañado de una modalidad On-line. Hasta ocho jugadores podrán enfrentarse a través de la red en duelos campales donde lo más importante es capturar la base enemiga. Estrategia y acción a partes iguales para un modo que promete ser revolucionario.

MODO ON-LINE

La gran sorpresa de la presentación del juego fue esta modalidad. Pudimos comprobar en directo lo divertidos que resultan los combates







La fiel llave inglesa seguirá siendo el arma más fiable de Ratchet y podrá recurrir a ella siempre que se le agote la munición de sus otras armas de fuego. Sencilla pero de lo más efectiva contra los enemigos.

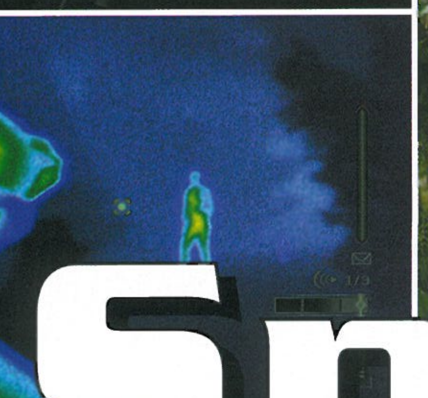
EL RESPONSABLE

Brian Allgeier es el máximo responsable del último proyecto de **Insomniac**. El éxito de esta compañía (como ocurre con **Naughty Dog**) se remonta a los tiempos de **PSone**, cuando produjeron con gran éxito la serie *Spyro The Dragon*, juegos de plataformas que encandilaron a los usuarios de medio mundo gracias a su sencilla y directa jugabilidad.





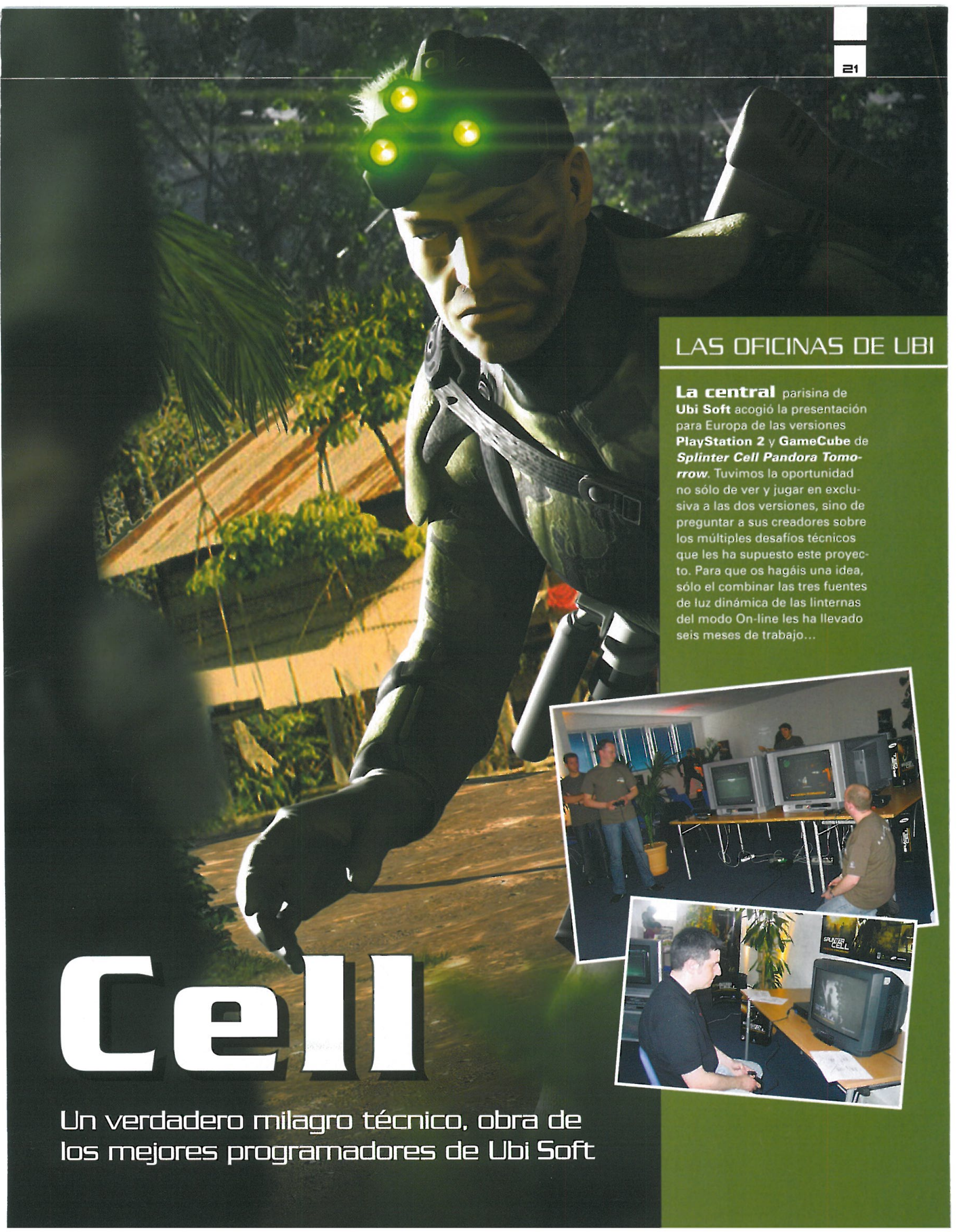




Splinter
PANDORA TOMORROW
[PS2-GAMECUBE]

NEMESIS

En una decisión sin precedentes en la historia de la compañía francesa, **Ubi Soft** hizo llamar a sus mejores talentos de Francia, Canadá, Marruecos y China para que trabajaran juntos, en la central de París, en un ambicioso proyecto: dar vida a ***Splinter Cell Pandora Tomorrow*** en **PS2**, sin renunciar a ninguno de los deslumbrantes efectos visuales de la versión **Xbox** (comercializada hace meses) y con la intención, además, de mejorar otros aspectos como la jugabilidad. Un valiente plan que más de uno podría tildar de descabellado si tenemos en cuenta la superioridad del *hardware* de **Xbox** sobre **PS2**, pero el trabajo y el tesón de este equipo multinacional ha obrado el milagro técnico del que fuimos testigos, en exclusiva (el pasado 31 de marzo) en las oficinas parisinas de **Ubi Soft**. Aún sin fecha de salida (la compañía no quiere que ***Pandora Tomorrow*** llegue a las tiendas hasta que alcance la perfección), las versiones **PS2** y **GameCube** son parte del mismo proyecto del que nació la entrega **Xbox**, y no se trata en absoluto de una conversión (como se encargaron de recalcar una y otra vez). La edición **GameCube** se ha visto resignada a renunciar al modo On-line, pero sus creadores han querido compensar a los usuarios superando a la entrega **PS2** en algunos detalles gráficos (como mejores texturas) y adaptando la mecánica de juego al especial diseño del *pad* de **GC**. Por contra, ***Pandora Tomorrow*** de **PlayStation 2** no ha querido renunciar ni a un sólo elemento del juego de **Xbox**, hoy por hoy el mejor título de espionaje táctico del mercado. Sam ►

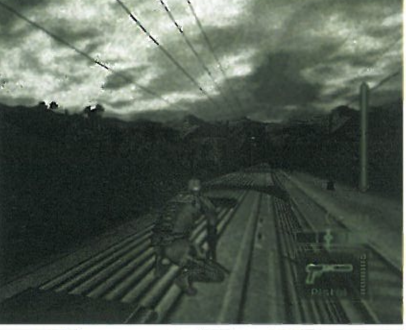


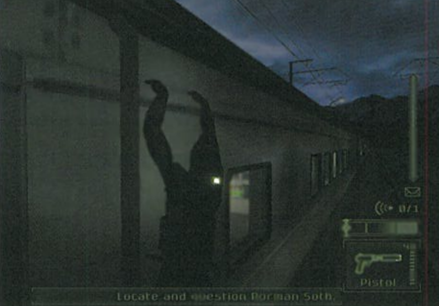
Cell

Un verdadero milagro técnico, obra de los mejores programadores de Ubi Soft

LAS OFICINAS DE UBI

La central parisina de **Ubi Soft** acogió la presentación para Europa de las versiones **PlayStation 2** y **GameCube** de ***Splinter Cell Pandora Tomorrow***. Tuvimos la oportunidad no sólo de ver y jugar en exclusiva a las dos versiones, sino de preguntar a sus creadores sobre los múltiples desafíos técnicos que les ha supuesto este proyecto. Para que os hagáis una idea, sólo el combinar las tres fuentes de luz dinámica de las linternas del modo On-line les ha llevado seis meses de trabajo…











Fisher, una creación del rey de los *best seller* Tom Clancy, volverá a demostrar su talento para la infiltración y el espionaje en una aventura que le llevará por todo el mundo. Una de las mayores innovaciones de ***Pandora Tomorrow*** respecto a su predecesor es que se ha dado un mayor peso a la acción en exteriores, en beneficio de la espectacularidad visual. Ya sea en las selvas de Indonesia, como en las calles de Jerusalén o los pasillos del aeropuerto LAX de Los Ángeles, Fisher deberá poner freno a las ambiciones independentistas de Suhadi Sadono, un criminal para la NSA y la CIA, pero considerado un libertador a ojos de su pueblo. La trama del juego, obra de JT Petty, es menos confusa que la del primer *Splinter Cell* y presta una mayor atención a los personajes siempre bajo la principal consigna de Tom Clancy: verisimilitud. Todo lo que sucede en ***Pandora Tomorrow*** podría suceder perfectamente mañana. La tecnología utilizada por Sam Fisher puede parecernos igualmente fantástica, pero estará al alcance del resto de servicios secretos en 2006. Además del arsenal tecnológico de Fisher, los usuarios de **PS2** podrán recurrir al *Headset* USB para recibir las transmisiones del cuartel general y llamar la atención de los enemigos con el micro (como en *Manhunt*). Estos no sólo han aumentado en detalle gráfico, sino en inteligencia, pues le pondrán las cosas muy difíciles al hábil Fisher. No contentos ►

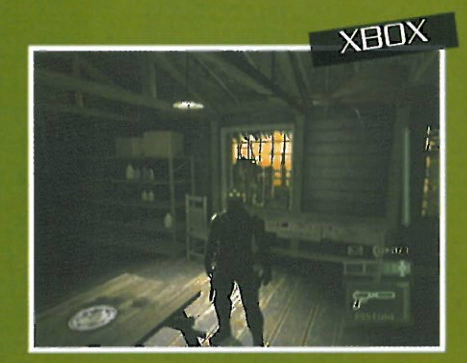
EL MILAGRO DEL AGUA

A partir del efecto del agua de *Beyond Good & Evil*, y utilizando una malla 2D compuesta por 50.000 triángulos han logrado una recreación de este líquido sin parangón en otros juegos

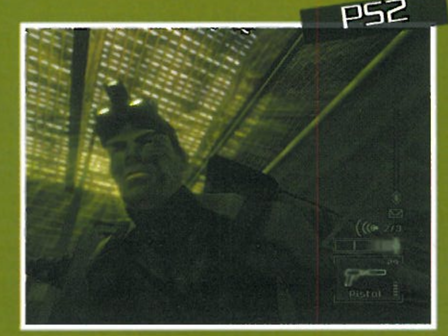
LAS TRES CARAS DE UNA OBRA MAESTRA

Si de algo pueden enorgullecerse en **Ubi Soft**, al margen de la demostrada calidad de ***Pandora Tomorrow***, es del esfuerzo por exprimir al máximo cada sistema. Los meses de retraso han permitido ofrecer en **PS2** y **GC** elementos que no pudieron incluir en **Xbox**; y aunque **GC** no ofrezca juego On-line, las tres versiones son un prodigio gráfico.

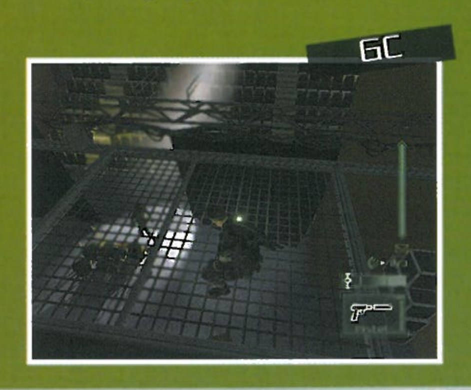
XBOX



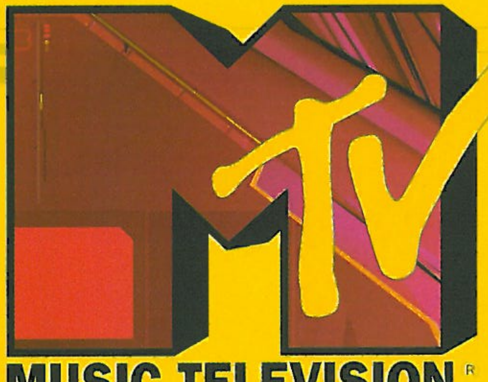
PS2



GC



GRUPO ZETA

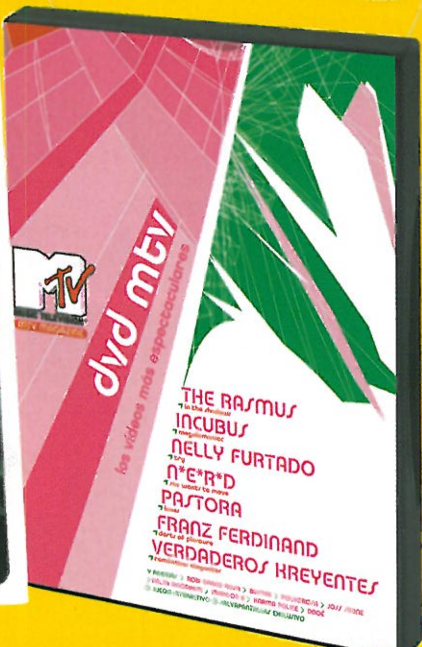


Ahora, se lee

MTV magazine, la revista que más suena



revista + DVD 2'5 euros

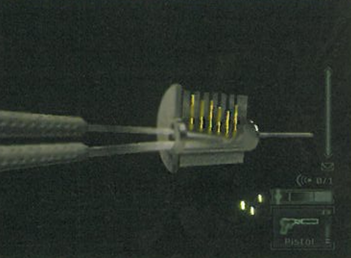


música ▸ tendencias ▸ moda ▸ deportes ▸ tecnología ▸ viajes

DESACTIVAR MINAS

Mientras que en **Xbox** tenías que esquivarlas, en **PS2** y **GC** podrás desactivarlas a través de un minijuego

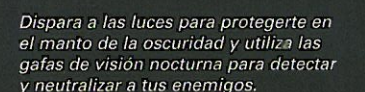




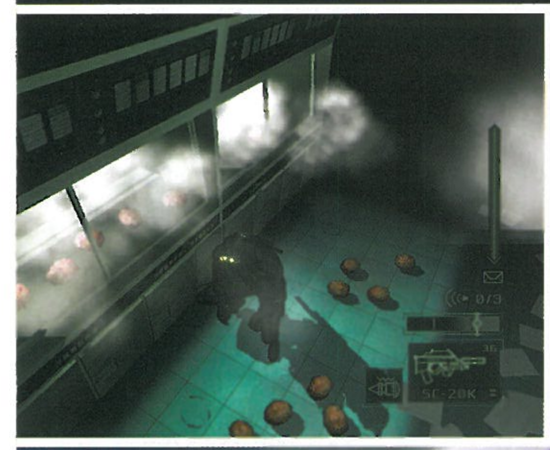


► con reproducir en **PS2** el virtuosismo gráfico demostrado en **Xbox**, **Ubi Soft** ha querido recompensar a los usuarios de **PS2** y **GC** por los meses de espera con un cargamento de mejoras exclusivas, entre las que destacan un nivel extra en la jungla y la posibilidad de desactivar las minas (algo imposible en **Xbox**). Los escenarios ofrecerán la misma extensión e incluso más rutas alternativas, el nuevo sistema de *checkpoints* te evitará rehacer toda la misión si tienes la desgracia de morir justo al final, y los tiempos de carga se han acortado gracias a la decisión de dividir cada escenario en diferentes segmentos. El modo On-line (ausente en *GameCube*) es idéntico al visto en la consola de Microsoft y ha supuesto uno de los mayores desafíos para los programadores y grafistas de **Ubi Soft**, ya que por primera vez han conseguido mostrar hasta tres fuentes de luz dinámicas a la vez en **PS2**. Cada una de ellas corresponde a las linternas que portan los mercenarios de uno de los dos bandos del adictivo duelo On-line de ***Pandora Tomorrow***. Dos equipos: Espías SHADOWNET (con vista en tercera persona y las habilidades de Sam Fisher) y Mercenarios ARGUS (vista en primera persona y armados hasta los dientes) enfrentados en una guerra sin cuartel por 8 escenarios divididos en múltiples plantas. Sea cual sea la distribución de los 4 jugadores (1Vs.1, 2Vs.1, 2Vs.2, 3Vs.1), os puedo asegurar que no encontraréis en **PS2** un *Deathmatch* On-line más divertido. Un extra de lujo para una aventura apasionante, que nos demuestra que aún se puede sacar mucho partido a **PS2**.

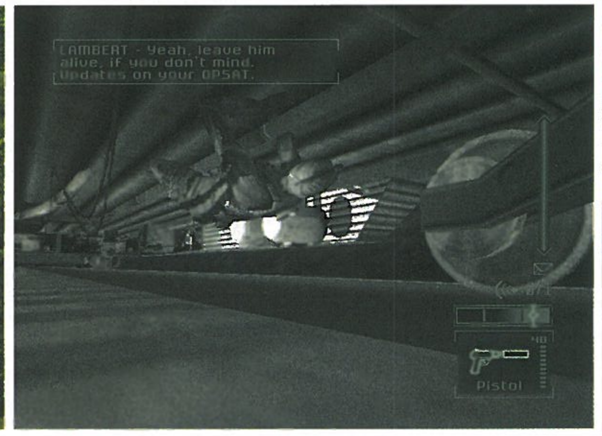




Dispara a las luces para protegerte en el manto de la oscuridad y utiliza las gafas de visión nocturna para detectar y neutralizar a tus enemigos.







LAS VENTAJAS DE PS2

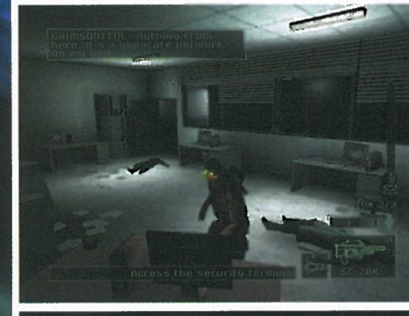
La versión **PS2** no renuncia a ningún elemento del ***Pandora Tomorrow*** de **Xbox**, ni siquiera al modo On-line, uno de los más divertidos jamás creados para consola. Dos equipos, mercenarios y espías, se dan caza en 8 escenarios desde dos puntos de vista diferentes que dan una nueva vuelta de tuerca al clásico juego de Ladrones y Policías.

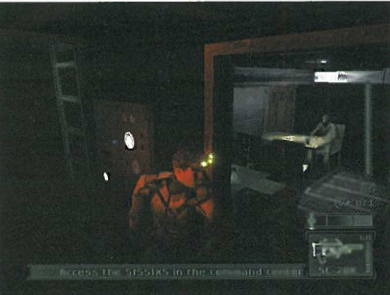





LAS VENTAJAS DE GAMECUBE

Resignados a no poder incluir el modo On-line de las versiones **Xbox** y **PS2**, los creadores de la entrega **GC** se han esforzado por añadir más mejoras incluso que en **PS2**; desde texturas de más calidad a la posibilidad de conectar la **GBA** a **GC** y utilizar su pantalla como si se tratara de la PDA de Fisher. ¡Incluso podrás activar minas a distancia con ella!






El pasado mes de marzo Acclaim nos invitó a sus estudios en la ciudad de Austin (estado de Texas) para enseñarnos todas sus novedades

[PS2-XBOX]

Combat Elite

Acclaim ha apostado por un legendario estilo que recuerda a los programas de SNK con un diseño tecnológicamente moderno



SOMBREADO EN TIEMPO REAL Los efectos de sombreado están bien facturados, los cuales se aprecian cuando se ven en movimiento

Con la opción de dos jugadores el título gana muchos enteros en acción y adicción. Muy, muy divertido.

MANJIMARU

En estos días, para obtener ideas novedosas, los desarrolladores suelen recurrir a conceptos clásicos y utilizan los métodos más adictivos que tenían los antiguos programas para realizar títulos con una jugabilidad muy consagrada. Este es el caso que ha llevado al grupo de desarrollo de **Acclaim** en Austin a crear un juego como ***Combat Elite*** que recuerda a incunables como *P.O.W.* o *Ikari Warriors* de la extinta compañía nipona **SNK**. Pero ***Combat Elite*** no sólo está destinado a un público *hardcore*, sino que los usuarios casuales también pueden disfrutarlo ya que cuenta con acción a raudales y tensión constante a la hora de entrar en un campo de batalla; lugares isométricos, cuyo *engine* pseudo 3D ha sido creado por el estudio **Snowblind** (desarrolladores del prestigioso RPG On-line, *Champions Of Norrath* y *Baldur's Gate Dark Alliance*). Debido a esta peculiar visión, los factores jugables se elevan muchísimo ya que

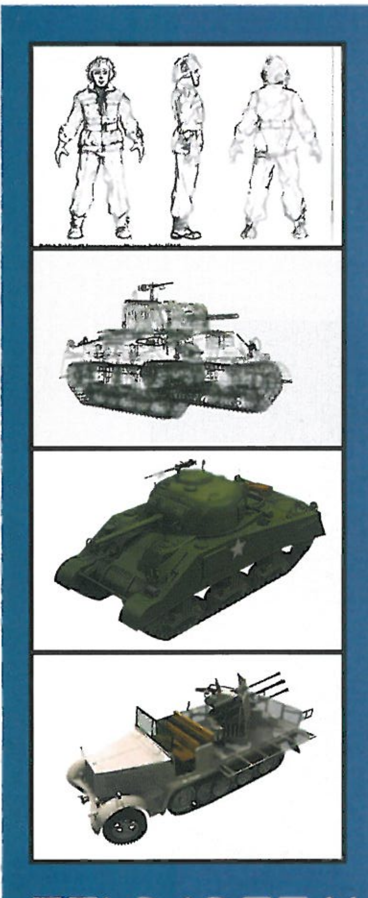
ACCLAIM



El poder rotar la cámara incrementa los ángulos en los tiros.

Para que haya más variedad dispararemos como un francotirador.

podremos tener controlado el perímetro de batalla, algo que nos dará cierta seguridad para avanzar en el juego; aunque si no rotas bien la cámara, un soldado del bando contrario puede haberse escondido y atacar por sorpresa. El argumento es fiel a los acontecimientos sucedidos en el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial y empieza el 6 de junio de 1944, el histórico día D, en el cual los paracaidistas americanos y británicos despejan el camino de los aliados para poder realizar el desembarco de Normandía y empezar a reducir la ocupación nazi en el corazón de Europa. La misión principal consiste en desmembrar la avanzada maquinaria alemana ahora que su ejército está plagado de bajas y evitar que sus científicos puedan construir la bomba atómica. Además, cuenta con más de 40 fases que representan fielmente batallas ocurridas durante la IIGM como la operación *Market-Garden* o la amarga defensa inver-



SOLDADOS Y VEHÍCULOS

Tanto los personajes como los vehículos han sido diseñados bajo los patrones de las películas del género y numerosos libros de historia para poder transmitir un grado de detalle totalmente real. El mismo grupo de diseñadores gráficos han sido los encargados de confeccionar los *renders* de los camiones, tanques y demás vehículos.

La introducción de Combat Elite tiene imágenes reales.

Los efectos de luces y las transparencias están programadas con muchos detalles debido a la visión de CB.



nal de Bastogne. Este histórico argumento está unido a una jugabilidad frenética que se ve incrementada al unirse un segundo jugador en escena, y aumenta aún más al tener en cuenta que empezaremos como un simple soldado raso y que poco a poco iremos subiendo galones, adquiriendo experiencia para mejorar las habilidades y conocimientos militares.

En definitiva, nos encontramos ante un título bastante completo, buena factura técnica (resolución gráfica buena, texturas de gran calidad y melodías con efectos de sonido que ambientan a la perfección), jugabilidad adictiva con una línea argumental idónea para entusiastas de la IIGM (o quienes quieran aprender un poco más sobre la historia), aficionados a los videojuegos bélicos y nostálgicos de viejos arcades de **SNK** o **Capcom** con su incombustible *Commando*. Todo esto lo podremos disfrutar en el caluroso mes de julio; una época de calor no sólo porque sea verano sino también por la pólvora y municiones de los cañones. La espera vale la pena ya que se trata de un programa con el carisma de antiguas joyas lúdicas.

EL CÓMIC

Se trata de uno de los cómics más famosos en EE.UU. ya que su guionista es Brian Azzarello (*Batman*, *Superman*) y su dibujante es Eduardo Risso.

[PS2-XBOX]

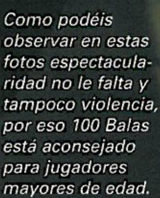
100 balas

Es la gran apuesta del grupo americano para esta Navidad

Gracias a fenómenos del calibre de *GTA* o *The Getaway*, **Acclaim** se ha planteado elaborar un juego de este estilo aprovechando la licencia del famoso cómic *100 Balas*. Y así poder satisfacer a los lectores del cómic y a los incondicionales de los títulos de mafias y guerras urbanas. Similar a una película de Hollywood, espectáculo no le falta y más cuando vemos a nuestros protagonistas correr, disparar e investigar por un correcto entorno 3D, y con la posibilidad de escoger entre un inmenso catálogo de armas. Los dos protagonistas, Cole Burns y Snow Falls, se encargan de realizar las misiones que su jefe, el agente Graves, les encarga para cumplir con la justicia que sus clientes no han recibido por parte de las autoridades. Dichas misiones harán que recorran las calles de Atlantic City, Los Ángeles, París y los barrios bajos de la ciudad de Nueva York en este paranoico *thriller* de espionaje. ***100 Balas*** se convertirá en el plato fuerte de **Acclaim** para este otoño en Europa.









Como podéis observar en estas fotos espectacularidad no le falta y tampoco violencia, por eso 100 Balas está aconsejado para jugadores mayores de edad.

[PS2-XBOX]

The Red Star

Sin duda alguna, el estudio de Acclaim en Austin ha apostado por uno de los géneros más jugables de toda la historia lúdica

Siguiendo con la política de crear nuevos productos con la jugabilidad de los títulos de antes, nace ***The Red Star***, un *beat'em-up* con desarrollo en 2D, personajes y escenarios pseudos 3D. Posee las premisas de antaño, cuando la adictividad predominaba por encima de las características técnicas, y su calidad no tiene nada que envidiar a juegos que aspiran a ser mejores producciones. Respecto a la jugabilidad, recuerda al mítico *Fighting Force* de **Eidos**, aunque con más opciones ya que además de repartir golpes y *combos* a diestro y siniestro también haremos uso de descomunales armas futuristas que emanan potentes rayos realizados con unas transparencias soberbias, provenientes de un hipotético imperio ruso que es la potencia mundial en un futuro no muy lejano pero distante a la realidad. Los usuarios que aprecien un buen diseño de personajes en un videojuego quedarán muy satisfechos porque los trazados de los mismos gozan de unas exquisitas ilustraciones al estilo del cómic japonés. En otoño lo jugaremos...



TRANSPARENCIAS
Los efectos de luces que tienen los disparos son dignos de mención y espectáculo

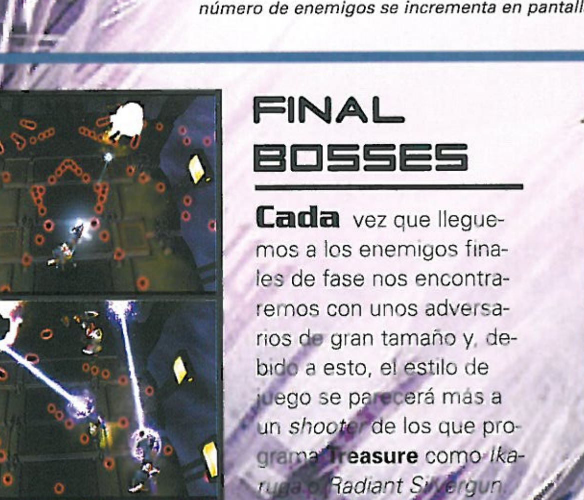


Cuando se echa una partida a dos jugadores el número de enemigos se incrementa en pantalla.



EL CÓMIC

The Red Star ha sido dibujado por **Archangel Studios**, liderado por Christian Gosset, fanático del estilo manga y en especial de Akira, de Katushiro Otomo.



FINAL BOSSES

Cada vez que lleguemos a los enemigos finales de fase nos encontraremos con unos adversarios de gran tamaño y, debido a esto, el estilo de juego se parecerá más a un *shooter* de los que programa **Treasure** como *Ikaruga* o *Radiant Silvergun*.

N-Gage QD

Asistimos a la presentación mundial de la nueva generación de N-Gage, mejor adaptada para los usuarios de videojuegos y telefonía

MANJIMARU

En la parte posterior de la consola hay un protector para que la carcasa no se raye.



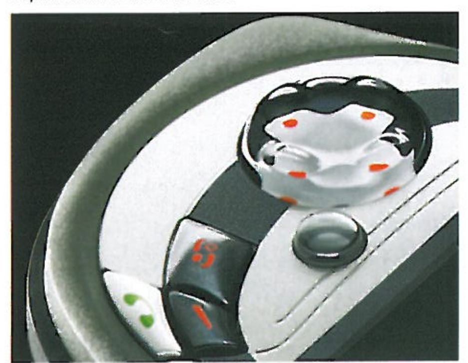
Nokia nos invitó a la presentación mundial durante los primeros días de abril en la capital finlandesa, Helsinki. Allí pudimos probar **N-Gage QD**, la segunda generación de **NG** mejorada en muchos apectos. Nos explicaron la nueva política que va a mantener **Nokia** en el ámbito de videojuegos a la hora de repartir licencias y *kits* de desarrollo. También dieron mucha importancia al modo de juego On-line a través de su servidor gratuito, **N-Gage Arena** y nos enseñaron las primeras imágenes de *Pathway To Glory*, el proyecto más ambicioso que introduce de lleno en este sector a la empresa nórdica. **N-Gage QD** ha sido diseñada para satisfacer a los jugadores más exigentes porque su tamaño se ha visto reducido al igual que su peso (cabe fácilmente en un bolsillo), las tarjetas MMC (*Multi Media Card*) pueden cambiarse con un acceso directo sin tener que desmontar la batería, como pasaba en el primer modelo. Así, la duración de la batería se ha aumentado en un 28% (10 horas más) y las evoluciones más importantes son que la calidad visual de la pantalla ahora cuenta con más



FÁCIL ACCESO
La forma de introducir los juegos es muy práctica comparándola con la antigua **N-Gage**



Un gran acierto en la ubicación del pad y la separación del botón Start.





Tanto el nuevo diseño como el tamaño, hacen de N-Gage QD muy cómoda para su manejo.

//Saldrá en Europa, África y en el Sur de Asia el próximo 13 de mayo//



luminosidad, se puede hablar de una forma ergonómica como un móvil convencional, la cruceta y botones son más cómodos y están mejor colocados con botón de *Start* incluido para agilizar el manejo. Todas estas mejoras han cambiado algunas funciones de la máquina y han hecho que **NGQD** esté dirigida a usuarios de videojuegos y de telefonía móvil, ya que para poder reducir su tamaño y abaratar costes de producción han tenido que suprimir la reproducción de MP3, el sintonizador de radio y la opción de coger las frecuencias tribanda (GSM 850/1900), o sea que no puede utilizarse en el continente americano y viceversa con la versión transatlántica.

Las capacidades On-line de la consola se han visto beneficiadas por la mejora del servidor **N-Gage Arena** en su nueva versión, que incluye opción de chat (pudiendo chatear con otros jugadores o crear un foro personal), mensajes instantáneos al estilo *messenger* para crear comunidades con tus amigos, y torneos con ranking. Además, esta modalidad de juego es totalmente gratuita.

Características

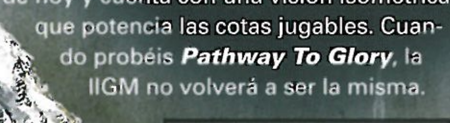
- Pantalla grande, alta resolución y pantalla activa (176x208 píxeles) de 4.096 colores en paleta
- Dual (GSM 900/1800)
- Memoria de usuario interna de 3,4 MByte
- 16 MByte SD RAM
- Bluetooth 1.1 (para juegos y conectividad)
- Tonos de llamada polifónicos MIDI.
- Java MIDP 1.0

DIMENSIONES
Peso: 143 gr
Longitud: 118 mm
Anchura: 68 mm
Grosor: 22 mm

Pathway To Glory

El bombazo de Nokia

Se convirtió en el título estrella del evento y en el que **Nokia** tiene depositadas más esperanzas, ya que ha sido la encargada de programarlo. La compañía finlandesa confía además en el éxito del género al que pertenece: estrategia en tiempo real, cargado de acción y adictivo para cualquier tipo de jugador. El apartado técnico es lo mejor que ha generado **NGQD** a día de hoy y cuenta con una visión isométrica que potencia las cotas jugables. Cuando probéis ***Pathway To Glory***, la IIGM no volverá a ser la misma.





Pocket Kingdom Own The World

El primer MMO para NG

El departamento de **Sega Mobile** ha sido el encargado de programar el primer juego masivo para *multiplayer* On-line (MMO) en telefonía móvil. ***Pocket Kingdom*** es un juego de estrategia con desarrollo lateral 2D y pinceladas de acción que recuerdan mucho a *Princess Crown*, programado por **Atlus** para **Saturn**. Tendremos que adoptar el rol de un caballero del reino de Ulgress para reclutar a nuevos soldados y buscar un tesoro. Además, tiene opción de MMO bajo **N-Gage Arena**.



El diseño de personajes denota cierto estilo japonés, parecido al manga.



Es uno de los pocos títulos que muestran diferentes efectos gráficos, como la niebla o rutinas 3D muy rápidas para la CPU.

Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm

Disparos vía Bluetooth

Con permiso de *Ashen*, nos encontramos con el mejor *shooter* aparecido para la consola de **Nokia**. Se nota que el equipo de **Gameloft** está acostumbrado a programar para móviles porque ***Jungle Storm*** aprovecha muy bien las características técnicas, incluyendo la opción *Bluetooth* en la que hasta 8 jugadores pueden participar en cooperación o enfrentarse entre sí si eligen bandos diferentes.
Todo esto en 4 niveles de juego con variadas misiones por cumplir. Asimismo, el jugador podrá editar o descargar nuevas misiones de **N-Gage Arena**.

Crash Nitro Kart

Al estilo de Mario Kart

Las carreras más divertidas que podremos disfrutar en **NGQD** es gracias al buen hacer del grupo francés **Vicarious Visions**, bajo licencia de **Vivendi Universal**. Controlar a Crash Bandicoot y 17 personajes más aparecidos en los juegos de **PSone** se convertirá en el reto más adictivo, con gráficos 3D en alta resolución. Ideal para 4 jugadores.





Ideal para los fanáticos del golf porque tiene variedad de opciones como los palos a elegir

Tiger Woods PGA Tour 2004

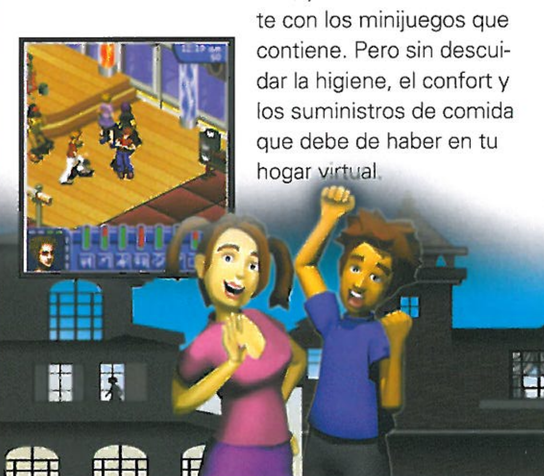
N-Gage en un hoyo

No podían faltar las numerosas licencias deportivas de **Electronic Arts**. Los amantes del golf están de enhorabuena con esta nueva edición portátil del título más famoso del género, en el que tendremos el liderazgo en el *PGA Tour Career Mode* que consta de tres campos PGA (St. Andrews, TPC Scottsdale y Bayhill) y dos ficticios, y seis golfistas a elegir. En **NG Arena** podrán jugar hasta 4 jugadores.

Los Sims Toman La Calle

Los mini-Sims existen

Para aquellos que el *Tamagotchi* no les llenó la vida, llega la edición de bolsillo del juego que cautivó a los telespectadores de Gran Hermano. Cuando salgas del trabajo tendrás que seguir «currando», con uno de los personajes de ***Los Sims Toman La Calle*** claro, y si te cansas diviérte-te con los minijuegos que contiene. Pero sin descuidar la higiene, el confort y los suministros de comida que debe de haber en tu hogar virtual.



VISIÓN FANTASMAL
Gracias a unas gafas especiales, Jacob podrá detectar a los enemigos fácilmente

Podremos utilizar armas de los enemigos.

Los escenarios cuentan con efectos de iluminación dinámicos en tiempo real.

Ashen

Terror y acción en la desolada ciudad de los Siete Ríos

Género > Shooter Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Torus Games País > Australia

Los creadores australianos **Torus Games**, con una amplia experiencia a sus espaldas en la creación de juegos para los más diferentes formatos, se atreven ahora con una de las piezas de *hardware* actual menos exploradas. Un juego en exclusiva para la portátil de **Nokia** que nos pone en la piel de Jacob Ward, un hombre que llega a una misteriosa ciudad en ruinas buscando a su hermana. Tras una noche de tormenta, el lugar se llena de criaturas del infierno, y parece que la hermana de Jacob tiene la pieza clave para desentrañar el misterio. Un oscuro culto olvidado que debía haber permanecido así, pero que ahora ha vuelto a la vida de la forma más violenta posible. Con esta peculiar ambientación se nos presenta este *shooter* en primera persona, uno de los estandartes de la compañía filandesa en los próximos meses. A lo largo de la aventura nos encontraremos con siete tipos de enemigos distintos y podremos empuñar nueve armas, desde un par de pistolas a lanzagranadas. Además, gracias al servicio **N-Gage Arena** y a la tecnología *Bluetooth*, cuatro jugadores podrán competir. DANI3PO

//Un terrorífico shooter en 1ª persona//

ENTREVISTA



Sami Viitasaari [Diseñador N-Gage]

¿Cuáles son las diferencias más destacadas de NGQD con respecto a su antecesora?
Hemos reducido el tamaño, ahora es más resistente y tiene un acceso más fácil a la hora de introducir los juegos.

¿Por qué habéis eliminado la reproducción de radio y MP3?
Para poder reducir el tamaño y abaratar costes.

¿Queréis destinar NGQD a un público jugón o a usuarios de telefonía móvil?
Queremos enfocarla a ambos mercados por igual.

¿Habrá algún tipo de periférico además de los típicos complementos de móviles?
Por el momento no, pero es compatible con todos los del primer modelo de **N-Gage** exceptuando los que no sirvan por el tamaño.

¿La arquitectura interna está basada en el primer modelo o ha sido diseñada en exclusiva?
Básicamente la arquitectura es la misma, la reducción del tamaño no ha afectado a la circuitería interna. En cambio la pantalla tiene una retroiluminación mejor y también hemos incrementado la duración de la batería con un 28% en comparación con la antigua **N-Gage**.

LAS SORPRESAS DE NINTENDO PARA EL E3

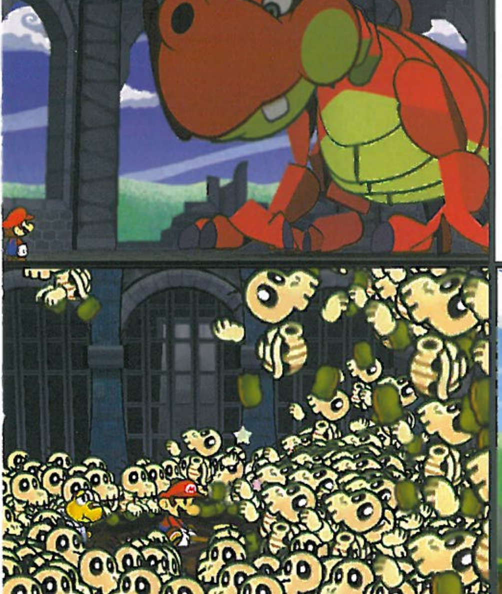
NEMESIS

El 11 de mayo Nintendo desvelará en una conferencia su nueva consola de pantalla doble, la DS, y un nuevo periférico de GC. Pero en la feria E3 mostrará mucho más que esto...

PAPER MARIO 2

La secuela del Action RPG de culto de N64 te deslumbrará con sus gráficos

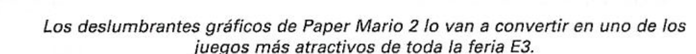
A la hora de dar el salto a **GameCube**, ***Paper Mario 2*** no sólo va a respetar la particular estética del original de **Nintendo 64** (denominada 2.5D, que otorga a los personajes la profundidad de figuras de papel), sino que la potenciará con mayores dosis de colorido y gigantescos jefazos como el que podéis ver junto a estas líneas. A estas alturas, **Nintendo** no ha desvelado demasiado sobre ***Paper Mario 2***, salvo que respetará la mecánica *Action RPG* e incluirá un buen número de minijuegos, como un concurso de preguntas y respuestas o la posibilidad de manejar a Bowser en una divertida recreación del clásico *Super Mario Bros*. El argumento girará alrededor de una misteriosa puerta que ha estado sellada durante 1.000 años. Su apertura desatará un sinfín de aventuras para Mario.











Los deslumbrantes gráficos de Paper Mario 2 lo van a convertir en uno de los juegos más atractivos de toda la feria E3.

Como en BeatMania y DrumMania, tendrás que seguir las indicaciones en pantalla...

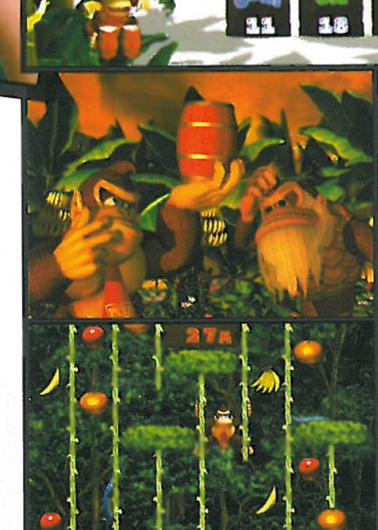
DONKEY KONGA

Siente el ritmo en tu GC con la última locura de Nintendo y Namco

Tras cosechar un enorme éxito en Japón con su saga de recreativas musicales *Taiko No Tatsujin* (parecido al *Drummania* de **Konami** pero con tambores *Taiko*), **Namco** ha puesto todo su saber al servicio de **Nintendo** para crear una experiencia musical sin precedentes en **GC**. ***Donkey Konga*** es un simulador de bongos en el que, acompañado de Donkey Kong y su familia, podrás tocar temas tan populares como *Mambo Nº 5* o melodías clásicas de *Super Mario* gracias a un periférico especialmente diseñado para la ocasión. Éste, además de detectar tus golpes sobre los bongos, lleva incorporado un micro que se encarga de percibir las palmadas del jugador. Así, siguiendo las indicaciones de Donkey y Diddy Kong, entre palmadas y golpes de bongo, irás convirtiéndote en un auténtico Tito Puente. Aún se desconoce el número y títulos de las canciones que ofrecerá la versión occidental, pero seguramente rondará las 30, como la versión japonesa.

Donkey Konga se comercializará junto a un periférico especial, con dos bongos y un micro que detectan las palmadas del jugador.





METROID PRIME 2

Las nuevas aventuras de Samus Aran pondrán tu GameCube al rojo vivo

El secretismo que rodea a la secuela de *Metroid Prime* es total, al menos hasta su presentación en la conferencia previa a la feria **E3**. De momento, sólo se sabe que ha sido desarrollado por los tejanos **Retro Studios** (autores de la anterior entrega) y que mantendrá la mecánica de *shooter* en primera persona. Aún así se rumorea que *Metroid Prime* podría ofrecer más momentos en tercera persona que la simple transformación en *Morphball*. Por cierto, *Metroid* está de plena actualidad en EE.UU. por la noticia de que John Woo, el gurú del cine de acción, está más que interesado en llevar las aventuras de Samus Aran a la gran pantalla. ¿Quién será la actriz protagonista?









PIKMIN 2

La firma del gran Shigeru Miyamoto es la mejor garantía de que esta secuela será aún más divertida que el *Pikmin* original. Habrá un modo de dos jugadores, un nuevo personaje (todavía no se ha revelado su nombre) que acompañará al Capitán Olimar, nuevas clases de *Pikmin* y 30 enemigos diferentes.



Mientras que la pantalla del televisor muestra el exterior, las GBA de cada uno de los jugadores reproduce lo que sucede en el interior de la cabaña o a la derecha de la pantalla. Ya no hace falta ir todos juntitos, como en el Four Swords de GBA.









FIRE EMBLEM

Con el subtítulo de *Trail Of The Blue Flame*, la saga clásica de RPG de estrategia de **Nintendo** (con entregas en **FC**, **SFC** y **GBA**) se estrena en **GC** incorporando por primera vez el entorno tridimensional, tanto en los combates como en los mapeados.



Además de los Mario Golf, Camelot ha sido el responsable de otros éxitos para GBA, como Golden Sun.

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Desarrollado por **Camelot**, autores de los *Mario Golf* de **N64** y **GBC**, ***Mario Golf Advance Tour*** es un completo simulador de golf en el que manejarás dos personajes, Neal y Ella, hasta convertirlos en ases del *green*. Incluirá la posibilidad de intercambiar datos con el futuro *Mario Golf: Toadstool* de **GameCube**.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

Capcom y Nintendo sacan el máximo partido a la conectividad GameCube-GameBoy Advance

¿Recuerdas el minijuego *Four Swords* incluido en *Zelda: A Link To The Past* de **GBA**? El **Studio 2** de **Capcom** y **Nintendo** siguieron trabajando en el proyecto y el resultado es este ***Zelda: Four Swords Adventures***, una sensacional aventura que explota al máximo la conectividad entre **GameCube** y **GBA**. Recluta a tres amigos y podréis participar en una odisea al más puro estilo *Zelda* al que se le ha dado una vuelta de tuerca: los exteriores se mostrarán en la pantalla de tu televisor, mientras que la pantalla de **GBA** refleja lo que sucede en el interior de templos y casas. De esta forma, los jugadores pueden separar sus caminos en busca de rupias y resolver *puzzles* específicos para su color.

Al final de las fases, cada jugador votará de forma anónima quién ha sido el que mejor y quién el más perro. Los piques están más que asegurados.



Este mes no te pierdas la revista



celebramos nuestro 5º aniversario
con un número ¡súper especial!

Y además megaTOP te regala



una mega **cartera**

y un **caramelo** luminoso Flash Pop



Sabores: frutas del bosque, manzana y fresa

Además, en la revista de mayo, celebramos los 5 años de 'Megatop' con los Simpson, los héroes animados de la tele. Encontrarás más páginas y más concursos: ¡sorteamos casi 200 fabulosos regalos! También te esperan los Estopa, que nos han dedicado el póster; la película 'Troya', protagonizada por Brad Pitt y Orlando Bloom; los mejores juegos de estrategia para PC; el lanzamiento de 'Pokémon Colosseum' para GameCube. **Y, como cada mes,** lo último en música, videojuegos, TV...

sólo 3,50 euros

megaTOP tu mejor revista

Los enfrentamientos no son meras rutinas de machacar botones, para cada enemigo hay que usar una técnica.



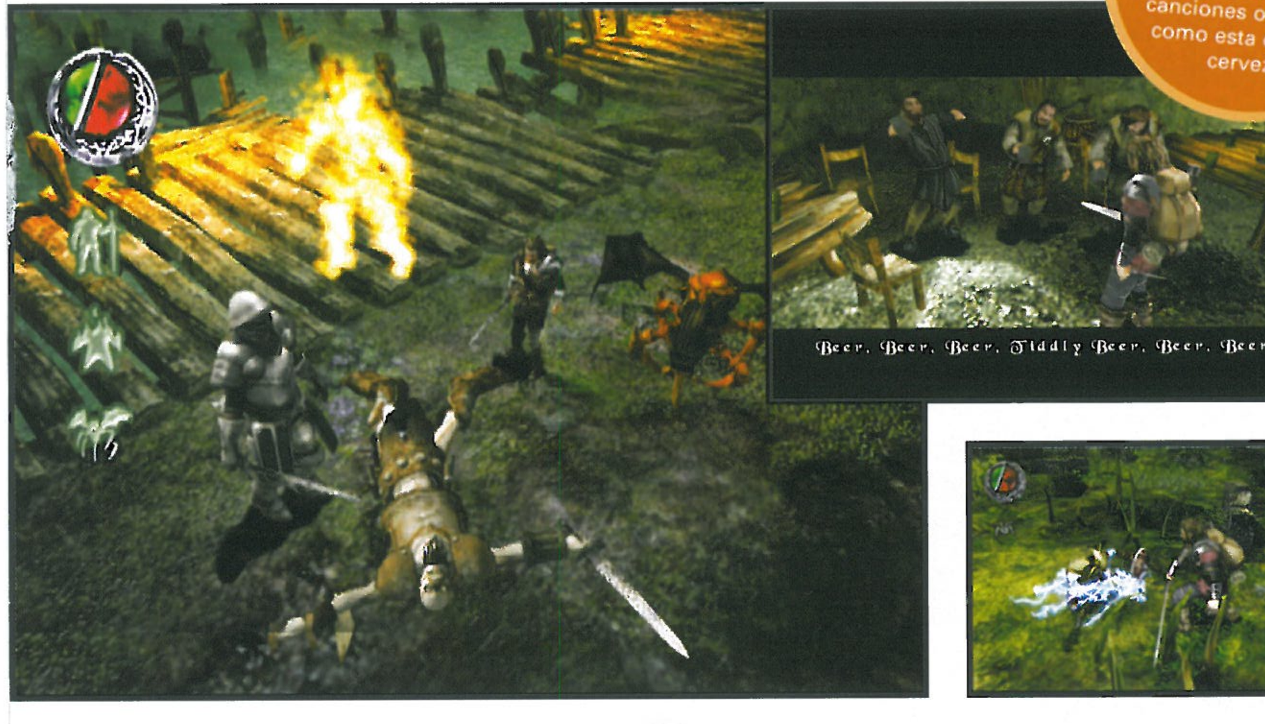
The Bard's Tale

[PS2-XBOX]

SUPERNENA

La versión renovada de este clásico de los ochenta es la apuesta de su creador, Brian Fargo para estrenar inXile, su nueva compañía de programación

Invoca todo tipo de criaturas que te ayudarán en la batalla y pueden ser manejadas por otro jugador.



BANDA SONORA

Música e instrumentos de la época, y hasta 6 canciones originales como esta oda a la cerveza



Si decimos que ***The Bard's Tale*** es un RPG ambientado en la época medieval cuyo protagonista se dedica a realizar conjuros y batir la espada para acabar con los enemigos de las diferentes fases, bien puede parecer que estamos ante uno de tantos títulos del estilo de *Baldur's Gate*. Pero los más veteranos (y algunos jóvenes iniciados) sabrán que tras este nombre encontramos un elemento diferenciador eternamente olvidado en el género: el humor. La diferencia más importante radica sobre todo en el personaje principal, cuyos intereses son mucho más mundanos que completar heroicas misiones... ¿Quién quiere salvar el mundo pudiendo beber cerveza y ligar con la posadera? Esta actitud, que mantendrá durante toda la aventura, generará no pocas situaciones cómicas potenciadas por el particular sistema conversacional elegido por **inXile**. Y es que, al contrario del clásico método de elegir entre varias frases la que queremos que diga el protagonista, aquí la elección reside en el tono en el que lanzar nuestra réplica, que podrá ser amable o soez. Las imprevisibles ocurrencias de este bardo deslenguado provocaron sonoras risas entre los que asistimos a la presentación. Además de esta faceta divertida, otro factor que se ha querido potenciar en ***The Bard's Tale*** es la interactividad. Así, está basado en un argumento no lineal en el que no hay una decisión buena o mala, sino que cada acción influirá en el transcurso de la aventura (incluso en otras fases) y, según se desarrollen los acontecimientos, llegaremos a uno u otro de los tres diferentes finales. Asimismo, se ha aumentado la interactividad con el entorno,



//El primer título de inXile llegará en Navidad//



BRIAN FARGO

Más de 20 años han pasado ya desde que en 1983 co-fundase **Interplay**, dispuesto a hacerse un nombre para sí mismo y para su compañía. Títulos como *Wasteland* o el propio *The Bard's Tale* son buena prueba de que lo logró. Este último nació originariamente como primera parte de una trilogía y se publicó con el título de *Tales Of The Unknown, Volumen I: The Bard's Tale*. El pueblo es soberano y fue *The Bard's Tale* como quedó en la mente colectiva. Así, las siguientes entregas aparecieron con el mismo nombre con la salvedad, eso sí, de *Dragon Wars*: una secuela no oficial (programada por el mismo equipo de la tercera parte) pero que tuvo que prescindir del título porque la licencia pertenecía a **EA** (distribuidores del juego antes que **Interplay** empezara esta tarea por su cuenta). Tras la adquisición mayoritaria de la compañía por **Titus**, Fargo deja **Interplay** en 2002, con títulos como *Fallout, Neouromancer* o *Baldur's Gate* a sus espaldas. Un año más tarde, funda **inXile**, su compañía en el exilio (*in exile*). Su objetivo ahora es convertir su firma en sinónimo de calidad aún a costa de lanzar pocos títulos. Para comenzar, qué mejor que recuperar su gran clásico.

EL CASTILLO DE HEVER [KENT]

El escenario elegido para la presentación no podía ser más acorde con la época y la ambientación del juego. Por cortesía de **Acclaim** volamos hasta Inglaterra para alojarnos y visitar este pequeño castillo que fue residencia de Ana Bolena, una de las desgraciadas esposas del monarca Enrique VIII por cuya orden fue decapitada. Además de la recreación de esta y otras escenas en cera, pudimos admirar tapices y mobiliario de la época, y hasta una sala con diversas herramientas de tortura medieval. Tras el recorrido, compartimos mesa y mantel con Brian Fargo en una cena amenizada con malabarismos, tragasables y jerigonzas varias. Al día siguiente, presentación del juego, entrevista con Fargo y diversas actividades como tiro con arco, lanzamiento de cuchillos o vuelo de aves de cetrería. De lujo.









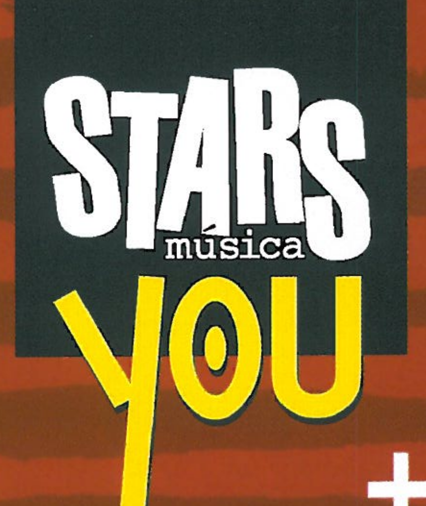




LA ELECCIÓN ES TUYA
Cada decisión marca el transcurso de la aventura: Sé amable con el perro o te perderás muchas secuencias...

ya que podemos relacionarnos con personas y utilizar objetos de los escenarios aunque no sean determinantes para el desarrollo de la acción, accediendo así a secuencias que de otro modo no veríamos. Todo esto, unido a la «memoria» de los personajes que no responden siempre con la misma frase, alarga considerablemente la vida de este título que se podrá «rejugar» sin sensación de repetición. En cuanto al apartado técnico, ***The Bard's Tale*** cuenta con el mismo motor gráfico que *Everquest: Champions Of Norrath* y las localizaciones, las texturas y hasta algunos sonidos han sido recreados a partir de los existentes en las islas Orkney (Escocia). De igual manera, los conocedores de la saga, podrán visitar en esta nueva edición algunos lugares que les resultarán familiares. En su versión original, el título de **inXile** estará doblado por un actor cómico inglés, cuya identidad no quiso desvelar Fargo. A nuestro país llegará con textos y voces en castellano, y desde **Acclaim** (que distribuirá el juego en toda Europa) nos han manifestado su interés en que el doblaje también vaya a cargo de alguien conocido, aunque aún no hay nada confirmado. De lo que es seguro que no podremos disfrutar es de un modo Clásico con las anteriores versiones puesto que sus licencias están aún en manos de **Interplay**.

//Se podrá jugar en PS2 y Xbox//



¡Una revista de **más de 70 páginas** dedicadas exclusivamente a **Estopa!**

+

un vídeo-CD

(incluye la canción y el videoclip "Fuente de energía", el 'making off' y una galería de fotos)

+

dos súper pósters

(55 x 80 cm)

¡Sólo 4 €!

STARS música YOU

Las letras del último disco comentadas por ellos mismos



En tu quiosco a partir del 28 de abril

Todo lo que querías saber sobre los hermanos más carismáticos de la música española. Su vida, sus canciones, sus vídeos, su 'look', sus influencias...

GRUPO ZETA

STARS música YOU, descubre los secretos de tus estrellas

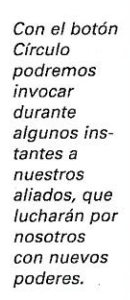


//Aventuras y acción sin pausa en un bello entorno de clara inspiración medieval europea//

Pulsando el botón R2 podremos elegir entre todas las armas que nos hayamos equipado. Ellas también irán ganando experiencia con el tiempo.







Con el botón Círculo podremos invocar durante algunos instantes a nuestros aliados, que lucharán por nosotros con nuevos poderes.

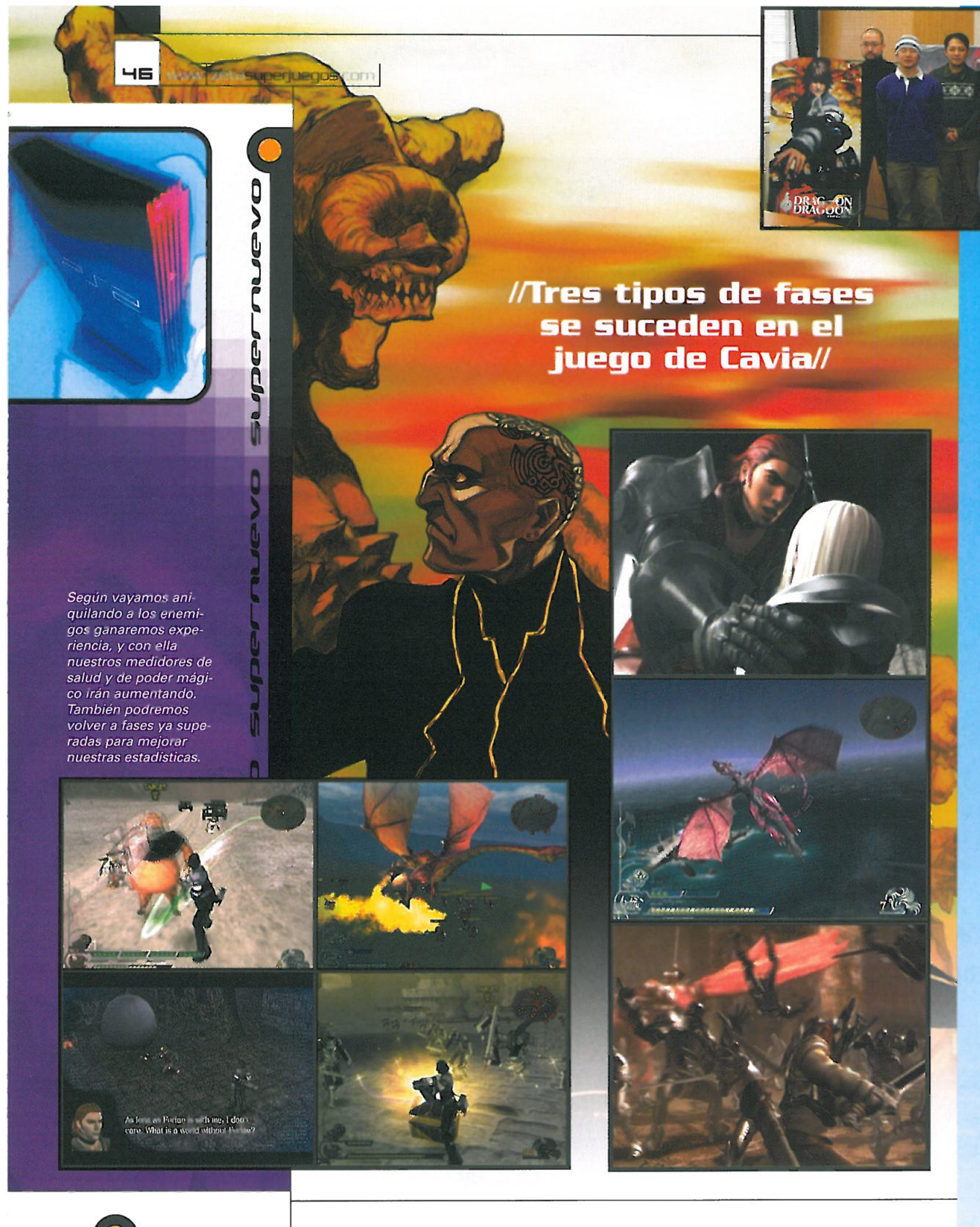



La creadora de Gran Theft Auto se atreve con un título japonés de original mecánica

Drakengard

Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Square Enix Programador > Cavia Inc. País > Japón

Cuando pensábamos que ***Drakengard*** pasaría a engrosar la lista de juegos que nunca llegarían al Viejo Continente, como tantos otros, la distribuidora **Take Two** (recientemente establecida en nuestro país) anunció que lanzaría el título en fechas muy próximas. Además, tuvimos la oportunidad de acudir a las oficinas de **Square Enix** en Tokio para que los propios creadores del juego nos explicaran en qué consiste exactamente su original propuesta. Realmente la compañía programadora no ha sido **Square**, sino un grupo llamado **Cavia** que está formado en su mayoría por ex-componentes de **Namco**, y que habían trabajado en títulos de la talla de *Ace Combat* o *Tekken*. La idea de lanzar un juego como ***Darkengard*** (*Drag-on Dragoon* en Japón) parece que sedujo a los creadores de *Final Fantasy*, pues firmaron un acuerdo para distribuirlo bajo su sello, que siempre es símbolo de garantía. Además, la original concepción del mismo ayuda a romper la imagen de **Square** como sinónimo de RPG por turnos. Y es que desde el comienzo del juego nos damos cuenta de que se trata de algo distinto. Para ambientar la aventura se ha elegido un entorno de estilo europeo-medieval, con las típicas construcciones de esta época y lugar. En un mundo en guerra, el malvado Imperio ataca el castillo donde viven Caim, un joven caballero y su hermana Furiae, portadora de un poder capaz de salvar a la humanidad. Sus padres fueron asesinados por los invasores, por lo que Caim busca la venganza sobre todas las cosas. Lucha con todas sus fuerzas contra el Imperio, pero es herido de muerte en la defensa del castillo. Su única esperanza es un dragón moribundo al que propone un pacto. Fruto de este acuerdo los dos sobrevivirán, ►



//Tres tipos de fases se suceden en el juego de Cavia//

Según vayamos aniquilando a los enemigos ganaremos experiencia, y con ella nuestros medidores de salud y de poder mágico irán aumentando. También podremos volver a fases ya superadas para mejorar nuestras estadísticas.

pero quedarán unidos para siempre, y Caim perderá su capacidad de hablar. A partir de ese momento se convertirán en el enemigo número uno del Imperio y la venganza de Caim estará servida. Como veis, se trata de una especie de cuento cruel, más violento y oscuro que el resto de juegos de la compañía. En lo que respecta a la mecánica, nos encontramos ante una mezcla muy peculiar. Por una parte tenemos las fases que se desarrollan en tierra. En ellas controlamos a Caim mientras acaba con cientos de enemigos en unos escenarios gigantescos, como si de un *Dynasty Warriors* se tratara. Multitud de armas, magias y la posibilidad de controlar a algunos aliados durante un tiempo limitado son sus bazas. En algunos de estos niveles contaremos con la ayuda del dragón, que con su aliento de fuego será de gran ayuda a la hora de eliminar a las hordas enemigas. El otro tipo de fases se desarrollan en el cielo, a lomos del mitológico animal, y recuerdan bastante a la saga *Panzer Dragoon*. Incluso el sistema de fijación de blancos múltiples es idéntico, aunque ahora contamos con mayor libertad para movernos.
El próximo mes contaréis con una completa *review* de este prometedor título llamado ***Drakengard***. DANI3PO

ENTREVISTA a Cavia

***Drakengard* tiene tres modos de juego diferentes. ¿Cuál diríais que es el más importante y cómo conseguís el equilibrio entre los elementos RPG y los de acción?**
Creemos que los tres modos tienen la misma importancia, y se combinan para crear un juego muy interesante. Es como una orquesta, donde un violín o un celo no existen individualmente. Ahora es muy difícil atenerse a un único género, así que simplemente hay que intentar crear un juego que sea divertido de jugar.

Al tratarse de un *Action RPG*, ¿el argumento toma diferentes caminos creando nuevas historias?
Aunque tiene muchos elementos de RPG, en realidad está más centrado en la acción. Sin embargo, el argumento es muy complejo y cuenta con cinco finales diferentes, además de «búsquedas alternativas» que serán elegidas o no por el propio jugador.

¿A qué creéis que se debe el éxito de ventas que ha tenido en Japón?
Hay una saga muy popular aquí, llamada *Dynasty Warriors*, que vende millones de copias. ***Drakengard*** tiene elementos comunes que gustan al público. Pero también tiene aspectos similares a *Final Fantasy*. Creemos que ***Drakengard*** se ha beneficiado de esta mezcla de influencias.

¿Cuáles son los elementos del juego de los que os sentís más orgullosos?
Uno de los puntos que nos reportó más satisfacción fue la libertad a la hora de crear los monstruos. Realmente acabamos diseñando muchas más criaturas de las que en un principio estaban planeadas. También estamos muy contentos con el hecho de que aparezcan tantos enemigos en pantalla al mismo tiempo. Pero una de las cosas más originales de ***Drakengard*** es la personalidad del héroe. Actualmente hay muchos juegos con héroes «buenos». Creemos que es complicado pensar que ese tipo de personas puedan sentirse cómodas matando a gente. Así que la personalidad de Caim es mucho más oscura, busca la venganza y no pretende en primer lugar salvar a toda la raza humana. En un principio, los personajes iban a ser aún mas oscuros y siniestros, pero a los productores de **Square** no les pareció del todo bien.



//Los gustos japoneses son muy particulares//

1.- El barrio de Shibuya es uno de los más concurridos de Tokio. Además de la famosa estatua del perro Hachiko y su gigantesco paso de cebra, se podían encontrar decenas de centros comerciales.
2.- Después de la presentación, los periodistas europeos fuimos invitados a una cena tradicional japonesa. Algunos tuvieron serios problemas con los palillos.
3.- Este gigantesco edificio acogía en su interior el hotel donde fuimos alojados, el Park Hyatt de Tokio. Es el mismo donde se desarrolla gran parte de la cción del filme «Lost In Translation», con bar incluido.

Japón

Asistimos a la rueda de prensa en la sede de Square Enix

A finales del pasado mes de marzo tuvimos la oportunidad de visitar Japón, invitados por la compañía que va a distribuir el juego en nuestro país y en el resto de Europa bajo su sello **Gathering**, **Take Two**. Durante la estancia en Tokio, además de asistir a la presentación del juego en las oficinas centrales de **Square Enix** en el barrio de Shinjuku en Tokio, tuvimos tiempo de maravillarnos con un país y una cultura tan diferente a la nuestra y al mismo tiempo tan atractiva.

Allí pudimos ser testigos del éxito que ha cosechado el juego desde que se puso a la venta el pasado 9 de septiembre. En todas las tiendas podía encontrarse bajo el título *Drag-on Dragoon*, que es como se le conoce allí. Además, tuvimos la oportunidad de ver todas las novedades que se acababan de poner a la venta y comprobar el gran fanatismo de los usuarios de consolas niponas por algunas sagas que para nosotros resultan bastante extrañas, como *Dragon Quest*, *Armored Core* o *Dynasty Warriors*, que copaban las listas de éxitos. **DANI3PO**

supernuevo

SingStar

Conviértete en una estrella de la canción con la creación de Sony C.E.

GRANDES ÉXITOS

En el juego encontraremos auténticos éxitos de los 80 como *Take On Me* y *Careless Whisper*

CÁMARA EYETOY

Los padres de la pequeña cámara que ha revolucionado la forma en la que se juega a los videojuegos no se han olvidado de *EyeToy*. La anterior creación de **London Studios** servirá para convertir al cantante sin miedo al ridículo en el protagonista de un vídeo musical.

Género > Karaoke/Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studios País > Reino Unido

Después de crear un nuevo género, un nuevo interfaz de juego y sorprender a todo tipo de aficionados a los videojuegos con el título más original de la temporada, **London Studios** deja atrás el concepto «visual» de *EyeToy* y enfoca el género musical desde una perspectiva nunca utilizada en Europa. ***SingStar*** es lo que podríamos llamar el *Karaoke* del futuro; **London Studios** se ha inspirado en un concepto de juego ya estrenado por **Konami** en Estados Unidos y Japón, y lo ha potenciado con una gran cantidad de elementos visuales y jugables. El título de los creadores de *EyeToy* pondrá a tu disposición un total de 30 canciones, 15 en castellano y 15 en inglés, que podremos cantar junto a otra persona en modo dueto o batalla, o junto a más amigos en modos tan divertidos como Pasa El Micro. Entre las canciones disponibles encontraremos auténticos clásicos del *Karaoke* como YMCA de *Village People* o *Like a Virgin* de Madonna y canciones actuales del panorama musical español como los éxitos más recientes de Hombres G o La Oreja de Van Gogh. La versión española del juego es la única europea (además de la inglesa) que tendrá la mitad de sus canciones en otro idioma que el anglosajón. Un sofisticado sistema de reconocimiento de voz otorgará a cada uno de los cantantes/jugadores una determinada puntuación teniendo en cuenta factores como el ritmo, el tono, etc. Lejos de resultar una barrera para los cantantes con «poco registro», su avanzada detección de tono permite puntuar adoptando la misma nota que el cantante «real» pero una octava (o más) por encima o por debajo de la tonalidad original. A lo largo de cada una de las canciones veremos el vídeo musical al que perte-

TODAS LAS CANCIONES

EN ESPAÑOL		EN INGLÉS	
La Oreja de Van Gogh	Puedes Contar Conmigo	Madonna	Like A Virgin
Juanes	A Dios Le Pido	Pink	Get The Party Started
Ricky Martin	Livin' La Vida Loca	Avril Lavigne	Complicated
Junior	Down	Elvis	Suspicious Minds
Hombres G	No Te Escaparás	The Darkness	I Believe In A Thing...
Los Rodriguez	Sin Documentos	A-Ha	Take On Me
David Civera	Bye Bye	Jamelia	SuperStar
Rosario	Mi Gato	George Michael	Careless Whisper
Guaraná	Noche En Vela	Roy Orbison	Pretty Woman
Beth	Dime	Sugababes	Round Round
Gloria Estefan	Hoy	Busted	Crashed The Wedding
Natalia Lafourcade	En el 2000	Village People	YMCA
Azúcar Moreno	Sólo se Vive Una Vez	Good Charlotte	Girls And Boys
La Oreja de Van Gogh	20 De Enero	Dido	Thank You
Hombres G	Lo Noto	Atomic Kitten	Eternal Flame



VERSIÓN ORIGINAL
La versión inglesa del juego cuenta con otros grupos como Rick Astley, Liberty X y MisteeQ.



MODO CARRERA
Comienza cantando en los bares y alcanza el éxito demostrando tus dotes musicales.



VARIOS JUGADORES
Podremos participar en los modos Batalla, Dueto y, con más de un amigo, al divertido Pasa El Micro.



OPCIONES DE AUDIO
Podremos cantar junto al artista original, sin su voz o con un efecto que le atenúa al cantar nosotros.

nece la canción, así como un indicador (o dos en el caso de jugar con dos micrófonos) que señala el tono que deberíamos adoptar y en el que estamos cantando actualmente. También se podrá utilizar la cámara *EyeToy*, ya que los creadores de ***SingStar*** han incluido la opción de convertir al cantante en el protagonista del vídeo musical, mostrando su imagen mientras canta y modificándola con varios efectos visuales. Al final de cada una de nuestras «actuaciones» podremos escuchar la repetición junto a la voz original, o sin voz original, y con varios efectos.

//Emula a tus ídolos del mundo músical con Sing Star//

Uno de los aspectos más originales del programa de **London Studios** es el modo Carrera, que nos permitirá convertirnos en una auténtica estrella de *rock* demostrando nuestra habilidad con el micro desde los inicios en bares y pequeños «bolos» hasta el éxito al más puro estilo Bisbal. **DOC**

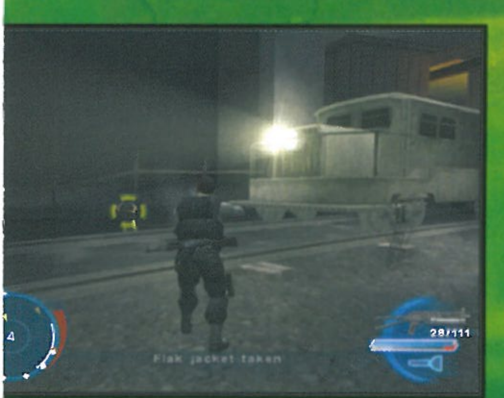
supernuevo

Gabriel Logan y Lian Xing llegan a PS2, aunque en esta ocasión no protagonizarán el nuevo Syphon Filter, darán órdenes a nuestro personaje.

Gabe Logan se estrena en PS2 con modo On-line incluido

Syphon Filter The Omega Strain

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sony Bend País > Estados Unidos



La cuarta entrega de la famosa saga de espionaje táctico (con grandes dosis de *shoot'em-up*) creada por **989 Studios** llega al fin a **PlayStation 2**. En esta ocasión, ni **989 Studios** ha sido el creador (ha sido desarrollado por las oficinas de **Sony** afincadas en Bend, Oregon), ni el famoso Gabe Logan será el protagonista del juego; él y Lian se encargarán de dar instrucciones a un personaje que nosotros mismos tendremos que confeccionar al empezar la partida, personalizando desde el color de sus ojos hasta el tamaño de su torso o la forma de su cara, algo que resultará especialmente atractivo a la hora de jugar a través de Internet. Lejos de ser un simple *shoot'em-up*, el título creado por **Sony Bend** recupera el espíritu de la saga, manteniendo su peculiar control (los movimientos de *strafe* están en L2 y R2) y añadiendo nuevos objetivos, posibilidades, mapeados muchísimo más grandes que en los anteriores *Syphon Filter* y una gran cantidad de armas (*Beretta M92F*, escopetas *Benelli*, *Colt M4A1*, rifles de fran-

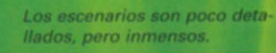
//La famosa saga de PSone llega al fin a PlayStation 2//

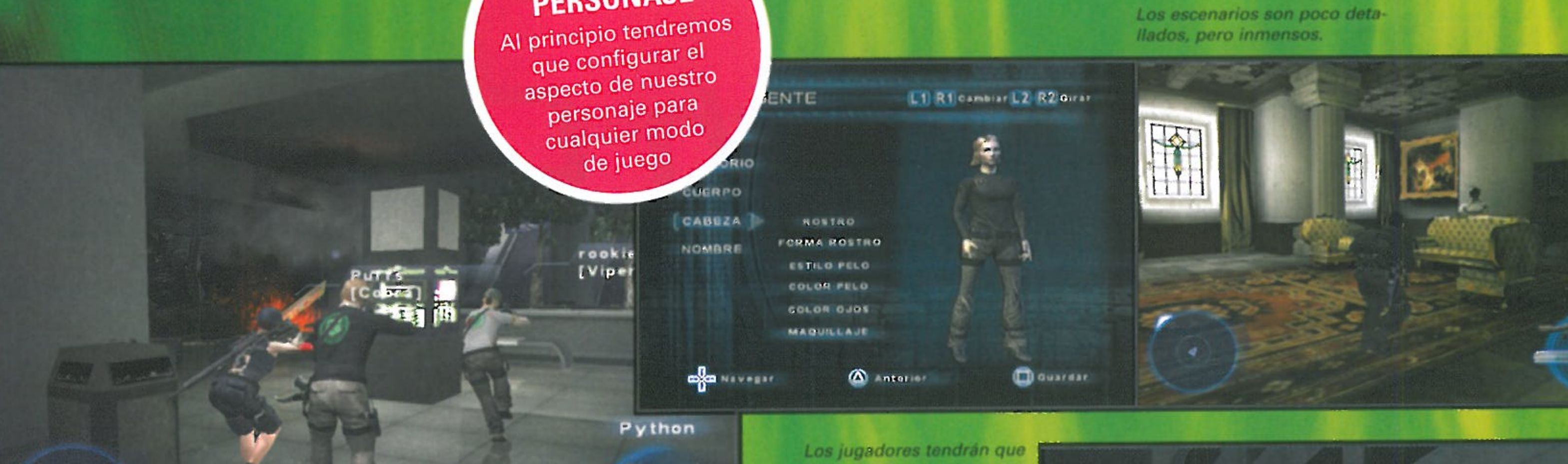
DISEÑA TU PERSONAJE

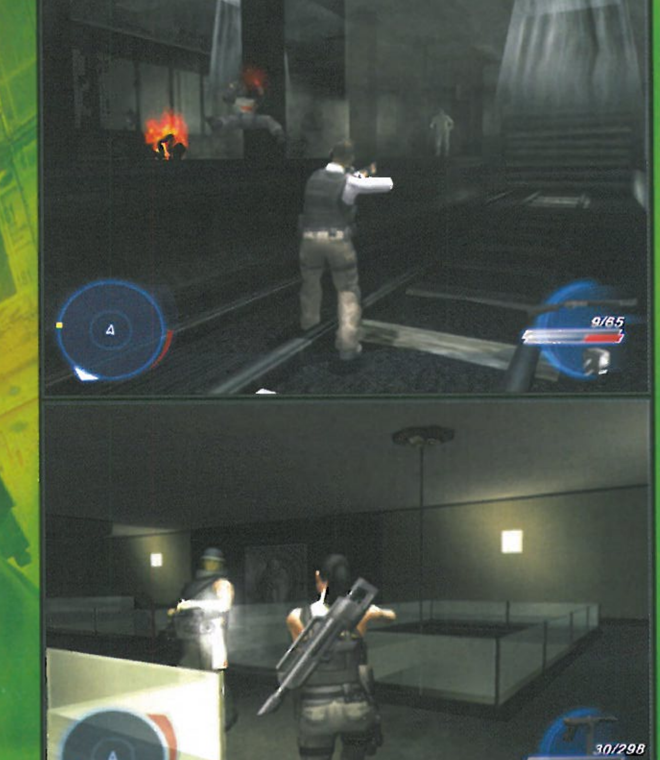
Al principio tendremos que configurar el aspecto de nuestro personaje para cualquier modo de juego

Los escenarios son poco detallados, pero inmensos.

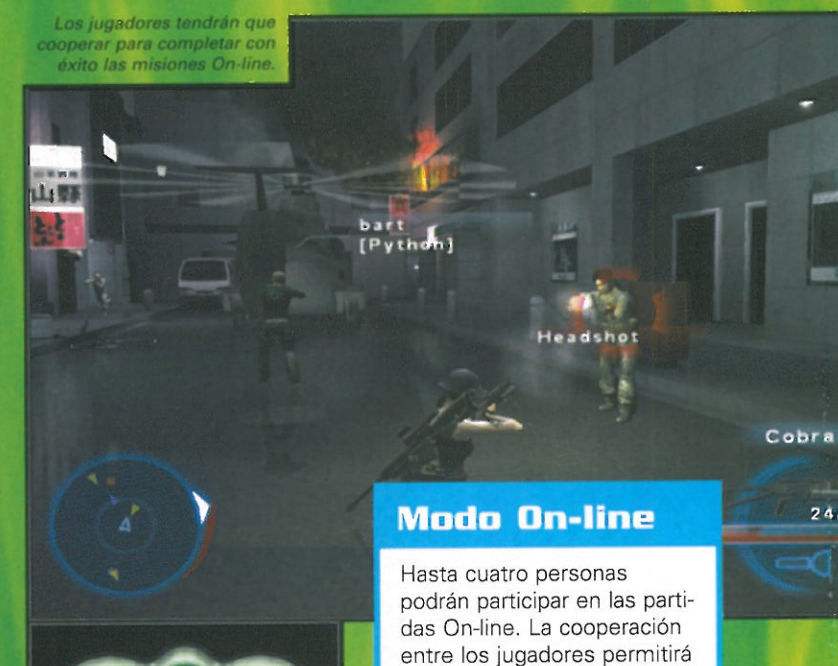








Los jugadores tendrán que cooperar para completar con éxito las misiones On-line.



Modo On-line

Hasta cuatro personas podrán participar en las partidas On-line. La cooperación entre los jugadores permitirá al grupo alcanzar nuevos objetivos y completar las misiones de diferente forma.



//SF mezcla aventura y shooter//



El nuevo mapa 3D te permitirá localizar tu posición en los gigantescos escenarios.

cotirador, el clásico *Taser*, etc.). Como hemos mencionado, la irrupción de la saga en el mundo On-line de **PS2** trae consigo el clásico *Deathmatch* para cuatro usuarios y una original modalidad de juego cooperativo en el que los jugadores tendrán que ayudarse mutuamente para completar cada objetivo de la misión. Las mismas nueve misiones principales que estarán disponibles en el modo para un jugador serán accesibles por cuatro personas simultáneamente, aunque la forma en la que completar cada objetivo variará considerablemente para aprovechar las posibilidades de cooperación; por ejemplo, si jugamos solos no podremos subirnos sobre una furgoneta en el primer nivel, pero con la ayuda de otro personaje sí podremos hacerlo. Técnicamente, **Sony Bend** no ha exprimido en exceso el *hardware* de **PS2**, manteniendo un nivel «correcto», con algún que otro espectacular efecto visual (como el de la visión térmica) y detalles que resultaban imposibles de mostrar en las versiones para los 32 *bits* de **Sony** (como el mapa tridimensional). Suponemos que han procurado no saturar la pantalla de elementos para ofrecer una experiencia On-line más que aceptable. Al igual que sus antecesores, el juego llegará totalmente traducido y doblado al castellano. ➜ DOC



supernuevo

Smash Court Tennis 2 Pro Tournament

Juan Carlos Ferrero participa en un clásico de la jugabilidad

Jugadores

Aumenta la oferta de jugadores incluidos. Entre los que repiten, citar Davenport y Kournikova, y los nuevos son, entre otros, Ferrero, Hewitt o Capriati.



Aunque aumenta el número de golpes posibles, el programa mantiene la jugabilidad que caracteriza a las anteriores versiones.

Se recogen diferentes minijuegos al estilo de los incluidos en Virtua Tennis.

//Destaca la notable mejora en el apartado gráfico//

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Desarrollador > Namco País > Japón

Los usuarios de **Super Nintendo** se acordarán de las primeras entregas de *Smash Tennis* en las que personajes paticortos y cabezones sacaban el deporte de la raqueta de los estadios para trasladarlo a diversos escenarios. En las sucesivas versiones, la saga ha ido acercándose a la simulación clásica, con estadios tradicionales y jugadores proporcionados, pero sin dejar a un lado la jugabilidad como seña de identidad. La nueva entrega de la serie, segunda que aparecerá para **PS2**, sigue la mencionada tendencia con algunas novedades que hacen que el programa sea más sólido desde el punto de vista global. Así, el apartado gráfico sufre una considerable mejora que se pone de manifiesto en una reproducción más detallada de los diferentes tenistas. Este aspecto es especialmente significativo si tenemos en cuenta el importante aumento en el número de jugadores incluidos tanto dentro del cuadro masculino como femenino. Dentro de los primeros hay que dar la bienvenida a Juan Carlos Ferrero, mientras que entre las féminas destaca la presencia, por tercera ocasión consecutiva, de Anna Kournikova. En la configuración de botones, los programadores han aumentado el número de golpes y la variedad de opciones. Sin embargo, la jugabilidad sigue siendo uno de los aspectos más importantes de todos los partidos. CHIP&CE

Circuito Profesional

Entre los modos incluidos, el Circuito Profesional permite reproducir la carrera de un tenista, incluyendo su desarrollo técnico.





Mashed

Pensado directamente para ser jugado en Multijugador





Al quedar eliminados en la carrera, podemos seguir en el juego molestando a los demás disparando. En Mashed, como se puede apreciar en este tipo de ideas, no hay un solo segundo de respiro para nadie.

//Si os gustan los juegos sin tregua, es el ideal//

Gratis en PS2

Una de las cosas que más nos llama la atención de ***Mashed*** es que la versión de **PS2** vendrá en un pack que incluye un *Multitap* y un mando, ambos de regalo, a un precio realmente competitivo: 59,95 Euros. La versión de **Xbox**, que sólo ofrece el juego, valdrá 39,95 Euros.

El más divertido desde Micromachines

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Empire País > Reino Unido

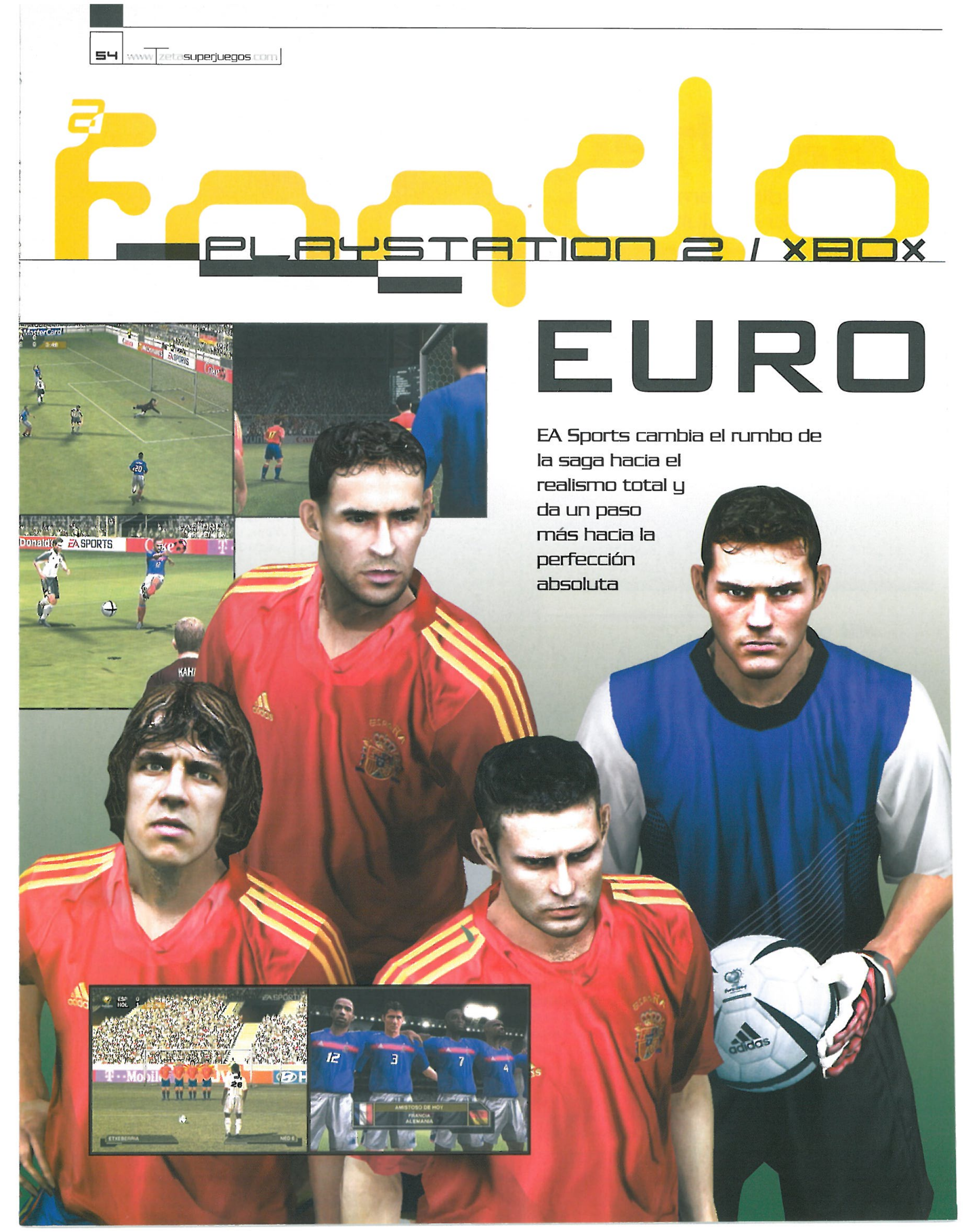
En los últimos años, la gran mayoría de los juegos de conducción han apostado por deslumbrar al usuario con impresionantes despliegues gráficos y cotas cada vez más increíbles de realismo. ***Mashed*** no es que haya descuidado esos apartados, pero ha apostado por la jugabilidad extrema, que es algo que muchos se han dejado por el camino de la perfección. En muchos sentidos, la sensación que nos ha dejado este divertidísimo, frenético y elemental juego de **Virgin Play** y **Empire** es la de recuperar el espíritu de los primeros y antológicos *Micromachines* de **MegaDrive**. Suponemos que una de las razones que contribuyen poderosamente a esa sensación es el hecho de que haya sido ideado para ser disfrutado en su modalidad Multijugador. Es muy entretenido en solitario, incluso más que otros juegos de coches con cierto nombre que hay por ahí, pero su verdadera dimensión se alcanza cuando son cuatro los jugadores que se enfrentan. Lo mejor, aparte de su sencillez en el manejo y en la mecánica, es que ni los eliminados tienen tiempo de aburrirse en ***Mashed***. Los que quedan fuera de carrera pueden incordiar al resto de competidores en pista disparando. Con detalles tan inteligentes como éste (aunque no sea una novedad ya que vimos algo parecido en *Bomberman*, otro juego pensado para varios jugadores pero en otro género) la vida de este título se nos antoja casi eterna. Sólo echamos algo en falta, un modo de juego en red. Esperemos que en futuras ediciones, que seguro llegarán pues le auguramos un gran éxito por su genial idea del *pack* de **PS2** y su excelente precio en **Xbox**, tengan en cuenta esta posibilidad. Es lo único que le falta. **DE LÚCAR**

a fondo

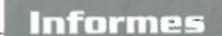
PLAYSTATION 2 / XBOX

EURO

EA Sports cambia el rumbo de la saga hacia el realismo total y da un paso más hacia la perfección absoluta







Informes

Con la inclusión de nuevos parámetros en los jugadores, la moral de los jugadores y su actitud en el campo pueden variar de manera realmente notable. Por este motivo los nuevos informes, que nos ponen al tanto de todos los pormenores, resultan una herramienta fundamental para no encontrarnos con sorpresas desagradables. Por poner algún ejemplo, el rendimiento de un futbolista puede ser muy superior si acaba de lograr una victoria contra un rival teóricamente muy superior. Lo más curioso es que también pueden influir los buenos o malos resultados cosechados por su club a lo largo de la temporada en curso.



Los informes del rival antes de cada partido nos darán algunas importantes pistas de cómo hay que jugar. Son bastante fiables.

2004

Después de tantos años viendo videojuegos, hay ocasiones que nos dejamos influir por malas experiencias del pasado y nos ponemos la venda antes de hacernos la herida. Decimos esto porque el breve tiempo entre el último *FIFA* y este *Euro*, más el hecho del mal uso que suelen darle muchas compañías a las licencias oficiales, nos hacían pensar que esta nueva edición iba a ser casi un calco de la anterior. Nada más lejos de la realidad.

Euro 2004 es un *FIFA* completamente nuevo y, lo más curioso, es muy posible que también sea la base fundamental de futuros *FIFA*. Si no nos equivocamos, **Electronic Arts** va a seguir por esta nueva línea abierta en ***Euro 2004*** y va a apostar, sin complejos, por el realismo típico de los simuladores. Parece que los chicos de **EA Sports** han tomado nota de las críticas al exceso de automatismo y también de lo irreal que resultaba aquello que cualquier jugador hiciera regates de fantasía sin apenas freno. ***Euro 2004*** ya no es tan *arcade* y hay que jugar y tocar más balón para progresar. Los jugadores están mejor colocados y sus reacciones son mucho más reales e intuitivas. Aunque no tenga relación exacta con este tema, se nota que han incrementado los pará-

//Hay que tocar más el balón y se regatea menos//



MUCHO MÁS REAL

Desde los nuevos y alucinantes efectos de iluminación hasta una mejor integración de los jugadores en el entorno, todo hace que ***Euro 2004*** nos transmita más realismo

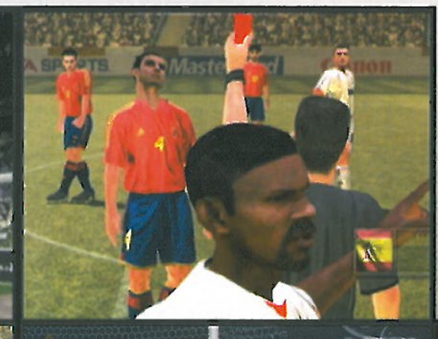




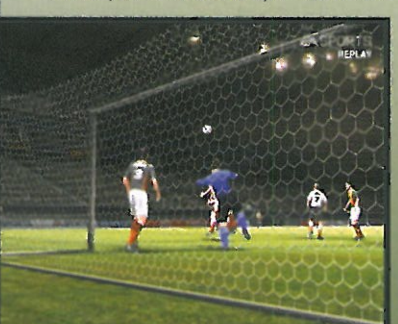
SIN MODO EN RED

Tantos cambios en el juego han impedido que, finalmente, se incluyera el modo de juego en red

Aunque de momento se han quedado en el tema del aspecto físico, en esta edición se han incluido algunos árbitros conocidos. Son todos igual de rigurosos y malos.







metros psicológicos de los jugadores y que también ha mejorado el asunto de la diferenciación en la calidad entre los grandes futbolistas y los no tan buenos. Antes todos parecían Maradona y todos parecían tener el mismo fondo físico. Ahora es raro salir bien del segundo regate, sólo los buenos disparos cogen puerta, hay rechaces y la nueva gama de pases, controles y remates le acercan un poco más a la perfección. Han dado, en definitiva, un paso más hacia el realismo apostando por la fórmula que tanto éxito le ha dado a su gran rival, *Pro Evolution Soccer*. Sin perder su identidad, toman nota de los aciertos de los demás y encima se permiten el lujo de innovar el género con nuevos aspectos psicológicos en los jugadores. Que les afecten los buenos y malos resultados, que el rendimiento de un defensa se vea condicionado por estar a falta de una tarjeta de ser sancionado... Es algo que nos ha dejado con la boca abierta. Por eso aplaudimos, una vez más, el excelente trabajo de **EA**, una de las compañías que no baja la guardia y que no aprovecha licencias para meternos un gol. ➡ **DE LÚCAR**

Entrenamiento

El nuevo estilo de juego, bastante más rocoso y exigente que los otros *FIFA*, hará que el paso por el entrenamiento sea algo más que aconsejable. Practicar las faltas y los corner puede ser vital para ganar partidos.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 4 Juego en Red > No Selecciones > 51 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
XBOX	9,3	9,5	9,2	9,0
PS2	9,3	9,5	9,2	9,0
	Han mejorado mucho la animación de los jugadores, han incluido nuevos controles y remates y, lo más importante, todo está mucho más integrado. Ya no hay aquellos saltos para encajar las filigranas.	Vuelven a ser el modelo a imitar por el resto de juegos de fútbol. Los comentarios de los locutores son tan creíbles, oportunos y acertados como los de una retransmisión de radio o televisión. Brillantes.	Aunque los retoques en la IA suponen un aumento de dificultad y resulta complicado meter gol, creemos que ahora es mucho más real y menos automático. Su jugabilidad se acerca a la de Pro Evolution Soccer.	La eliminación del juego en red le resta algunos puntos. Tampoco han sacado todo el partido posible al modo Situación, al no incluir momentos concretos de partidos históricos. Aun así, tiene vida para rato.







MEJOR VERSIÓN



Son muy similares, pero el manejo quizá sea algo mejor en **PlayStation 2**. Ambas son casi idénticas.

SÚPER CONCURSO UNDERWORLD



Proein y **SuperJuegos** te conducen hasta el lado más oscuro de los videojuegos con Underworld para PlayStation 2. Si quieres ser uno de los afortunados ganadores de un juego y la película Underworld en DVD, envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de mayo.

¿Cómo se llama la actriz que protagoniza la película?

A) Kate Kessis **B)** Cate Blanchett **C)** Kate Beckinsale

CONCURSO «UNDERWORLD»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **undersj. espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5584** lo siguiente: **undersj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de mayo.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

HITMAN CONTR

El sicario de IO Interactive regresa a los 128 bits para rememorar algunos de sus más sangrientos trabajos

Volveremos al restaurante en China aparecido en el primer Hitman.

A medio camino entre la aventura y el *shoot'em-up*, Hitman regresa para protagonizar su retrospectiva tercera entrega: desde la habitación de un hotel en París y debatiéndose entre la vida y la muerte, el Agente 47 recordará algunos de sus trabajos más sórdidos. **IO** repite la fórmula que convirtió a *Hitman 2* en uno de los juegos de 2002 y reúne en esta entrega un apartado técnico que pone el *hardware* de 128 bits al límite (especialmente el de **PS2**), y un desarrollo que mezcla grandes dosis de sigilo y aventura con el control y las posibilidades del mejor *shoot'em-up*. La constante en la saga siempre ha sido la libertad de acción y ***Hitman Contracts*** supera con creces a sus predecesores en este factor; si bien **IO** se lo ha querido poner más sencillo a los jugones de «gatillo fácil», la satisfacción de haber eliminado a nuestro objetivo de la forma más enrevesada y sin ser detectado es irremplazable por la pólvora del estilo *shooter*. Si decidimos completar los niveles «a tiro limpio» el juego perderá gran parte de su gracia. Los mapas son mucho más grandes y sus posibilidades casi infinitas; dispara a distancia con el rifle de francotirador, disfrázate de camarero y envenena el whisky preferido de tu víctima o ensarta su cuerpo con un taco de billar. Para dotar al

//El Agente 47 rememora sus más sórdidos «trabajos»//

El motor gráfico Glacius

IO Interactive ha evolucionado el impecable *engine* 3D creado para *Hitman 2*, dotándole de realistas efectos climáticos, de niebla, de iluminación y de una recreación física superada tan sólo por el famoso *Havok 2.0* (motor de *PainKiller* y *Half Life 2*).



SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS Si las dos anteriores entregas ya eran crudas, ***Contracts*** se lleva la palma con grandes dosis de violencia y litros de sangre

En el nivel del matadero tendremos que lidiar con los asistentes a una fiesta sadomasoquista.

...RACTS

...juego del realismo del que hace gala, **IO** ha creado uno de los motores gráficos más potentes de la ya madura historia de los 128 bits. *Glacius*, que así se llama el *engine*, representa sin problemas los mapeados, realistas efectos de iluminación y climáticos, y es capaz de poner en pantalla una gran cantidad de detallados personajes cuya animación y comportamiento físico no tienen nada que envidiar al famoso motor *Havok 2.0*. Podríamos decir que *Glacius* genera, en conjunto, las atmósferas más creíbles y profundas que hemos visto en un juego como ***Hitman Contracts***. Una vez más y, dos años después de sorprendernos con *Hitman 2*, **IO** ha creado uno de los títulos más originales del catálogo actual para 128 *bits*, cuyo aspecto y desarrollo elevan un poco más un listón que nadie ha intentado alcanzar en estos últimos años. **DOC**

Tendremos que utilizar diferentes disfraces para pasar desapercibidos frente a los enemigos.

Género > Shoot'em-up/Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Eidos   Programador > IO Interactive   Jugadores > 1
Misiones > 12   Niveles de Dificultad > 3   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Según Consola

16+

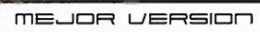
	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,2	9,3	9,3	9,3
PS2	9,2	9,2	9,2	9,3	9,3

Glacius, motor gráfico evolucionado desde Hitman 2, muestra unos impresionantes efectos físicos, de niebla, iluminación y climatológicos. IO ha diseñado uno de los engines 3D más potentes jamás creado.

La calidad del doblaje al castellano es tan buena como en Hitman 2. La banda sonora dinámica, obra de Jesper Kyd, es muy buena pero su estilo es menos clásico que el de la anterior entrega.

La libertad de acción se ha potenciado ostensiblemente en esta tercera entrega. Las posibilidades en cada misión son innumerables y el control de Hitman y cada una de sus armas resulta exquisito.

Aunque el numero de misiones no es muy elevado (son 12), las casi infinitas posibilidades que ofrece cada una de ellas te llevará a intentar completarlas una y otra vez de diferentes formas.





La versión **Xbox** muestrra unas texturas de mayor calidad y un frame rate más estable que la de **PS2**.

a fondo PLAYSTATION 2

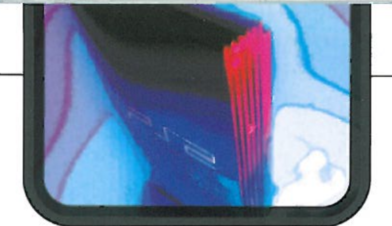
TRANSFORME

Los legendarios programadores de Melbourne House adaptan una de las licencias más famosas de la historia



Tras unas primeras impresiones no demasiado positivas, parece que el sentido común se ha impuesto finalmente, y los veteranos programadores de **Melbourne House** han decidido que la licencia de *Transformers* no tenía por qué traducirse en un juego mediocre. Después de que prestigiosas publicaciones internacionales se hicieran eco de este proyecto cuando aún se encontraba en un estado no muy avanzado de desarrollo, y tras la presentación a la prensa española que tuvo lugar hace más de un mes, estábamos ansiosos por descubrir este original lanzamiento. ***Transformers***, el videojuego, se basa en la serie de animación *Transformers Armada*, una especie de «spin-off» que comenzó a emitirse hace un par de años en el canal de animación Cartoon Network. Aunque actualmen-

Los enfrentamientos contra los jefes finales, miembros de los Decepticons, son los momentos más espectaculares del título por su gran tamaño.



//Tendremos que elegir entre tres de los Transformers//

RS

te en España sólo se puede encontrar en DVD, seguro que todavía quedan muchos *fans* de la serie original (que ahora rondarán los treinta años). Para ellos, y para todos los que busquen un *shooter* puro en tercera persona, va dirigido este juego que huye de la moda actual de unir disparos con exploración y sigilo. Aquí todo se trata de acabar con los enemigos (los *Decepticones*) manejando a uno de los tres *Autobots*, liderados por el carismático *Optimus Prime*. Sus habilidades incluyen el uso de un bláster básico y de todo un arsenal de armas secundarias que iremos encontrando según exploremos los escenarios. Estos entornos son realmente llamativos, tanto por su extensión como por su riqueza de detalles. El Amazonas o La Antártida son algunos de ellos. Los robots también son capaces de transformarse en vehículos (de ahí su nombre), ganando en velocidad aunque perdiendo la capacidad de disparar. Y aunque la apariencia puede parecer algo infantil, nos encontramos ante uno de los *shooter* más exigentes y con mayor profundidad del mercado actual. Es una pena que el impresionante despliege visual no haya sido acompañado de más modos de juego y opciones, pues se echa en falta, por ejemplo, una modalidad multijugador o a través de Internet. Esperamos ávidos el próximo título de la compañía integrada en **Atari**, un juego de acción en primera persona con el motor de este ***Transformers***. DANI3PO





EXTRAS

Dentro de la galería de extras podremos encontrar toda una enciclopedia sobre estos juguetes. Desde las instrucciones de su montaje a anuncios protagonizados por ellos mismos

La Serie

El juego se basa en una serie de animación estadounidense que comenzó a emitirse en el canal de animación Cartoon Network. Consta de un total de 52 episodios de media hora de duración cada uno, y relata la historia de unos niños de la tierra que liberan por accidente a los *Mini-Cons*, unos pequeños robots que confieren grandes poderes a aquel que se haga con ellos.





Género > Shooter Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Melbourne House Jugadores > 1
Personajes > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (46 KB)

7+

GRÁFICOS 9,1
Los grafistas de Melbourne House han creado para la ocasión un potente motor gráfico tridimensional que pone ante nuestros ojos personajes muy reconocibles y escenarios de grandes proporciones.

MÚSICA / FX 9,0
Impresionante el trabajo en este apartado. Los efectos de sonido, como el de los robots cuando se transforman, son igualitos a los de la serie. Además, el doblaje al castellano de las voces es genial.

JUGABILIDAD 8,8
Dependiendo del protagonista que elijas, el control será más o menos duro, siendo recomendable para empezar optar por el más ágil. Los enfrentamientos contra los enemigos son el eje del juego.

DURACIÓN 8,7
Todo dependerá en este apartado del porcentaje de juego que quieras alcanzar. Para los que quieran exprimirlo al máximo hay multitud de secretos desperdigados por las fases para acceder a los extras.



a Fondo

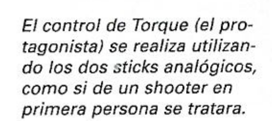
PLAYSTATION 2 / XBOX

Uno de los títulos más esperados de la compañía americana Midway llega por fin a las consolas de 128 bits de Sony y Microsoft

THE SUFFERING

Pulsando el botón cuadrado podremos alternar entre la vista en primera y tercera persona, siendo esta última bastante más útil durante el juego.

No es que Midway sea una compañía especialmente reconocida por la calidad de sus títulos en el mundo de las consolas, pero parece que últimamente están haciendo un gran esfuerzo a todos los niveles (sobre todo económico) para posicionarse como una de las publicadoras líderes del sector, y desde luego es una de las marcas más fuertes con las que cuenta la distribuidora española **Virgin Play**, sobre todo tras la no demasiado traumática «deserción» de **Take Two**. Gracias al éxito en ventas de juegos como *Mortal Kombat Deadly Alliance* o *Spy Hunter* se han permitido el lujo de contratar a solventes compañías para que programen títulos para ellos. Pronto veremos joyas de la talla de *Psi-Ops*, pero lo que tenemos ahora entre manos no le va a la zaga. ***The Suffering*** es un proyecto que lleva más de dos años en desarrollo por parte de **Surreal Software**, creadores de aquella obra maestra llamada *Drakan: The Ancients' Gates* para **PS2**. La última noticia que tenemos de ellos es que finalmente han sido absorbidos por **Midway**, maniobra que consideramos realmente inteligente dada la calidad de sus títulos. ***TS*** es un juego valiente y arriesgado, tanto por su planteamiento argumental como por su


El control de Torque (el protagonista) se realiza utilizando los dos sticks analógicos, como si de un shooter en primera persona se tratara.

//El argumento es muy adulto//

Creador de monstruos

Para elaborar los trabajados diseños de los monstruos del juego, que se inspiran en los diferentes métodos de acabar con la vida de los condenados a muerte, se recurrió a Stan Winston. Ganador de varios Oscar, lleva más de treinta años creando las criaturas que han aparecido en Terminator, *Depredador, Alien, Darkness Falls, Parque Jurásico* o *La Cosa*.



mecánica. En lugar de elegir al típico héroe al uso para protagonizar este descenso a los infiernos, han optado por el carismático Torque que no pronuncia una palabra en todo el juego, pero que resulta el eje central de la historia. Encerrado en el corredor de la muerte por el asesinato de su mujer y su hijo, deberá enfrentarse a sus propios fantasmas (pues él no sabe si realmente lo hizo) y a una horda de monstruos que han invadido la prisión. Bajo una perspectiva en tercera o primera persona deberemos deambular por las instalaciones de la prisión acabando con todo bicho viviente como si de un *shooter* se tratara, pero también resolviendo enigmas, ninguno de ellos realmente complejo. Por el camino encontraremos aliados, personal de la cárcel y otros recursos, además de poder nosotros mismos transformarnos en una bestia destructora cuando el medidor de ira esté lleno. Pero lo que hace grande a ***The Suffering*** es sin duda su planteamiento adulto, su concesión a las típicas ñoñerías y el grado de crueldad implícita que preside el juego. Puede que técnicamente no sea perfecto, pero su narrativa te enganchará hasta que resuelvas el misterio que rodea a Torque. DANI3PO



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Surreal Software Jugadores > 1
Niveles > 9 Vidas > Energía Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	8,0	9,0	8,9	9,0
PS2	8,8	8,8	9,0	8,9	8,9







GRÁFICOS: El diseño de los monstruos y su animación constituyen el punto más fuerte del juego. El efecto de la sangre (ajena) sobre el cuerpo de Torque también es digno de mención. El motor es más sólido en Xbox.

MÚSICA / FX: Apenas se escucha música de fondo durante el desarrollo del juego, por lo que los efectos de sonido cobran especial importancia. Nos pondrán los pelos de punta en más de una ocasión por su realismo.

JUGABILIDAD: La variedad de situaciones y de entornos, pese a lo limitado de su escenario principal, unida al interés por saber lo que ocurre después nos enganchará desde un principio. Lástima que el control no sea perfecto.

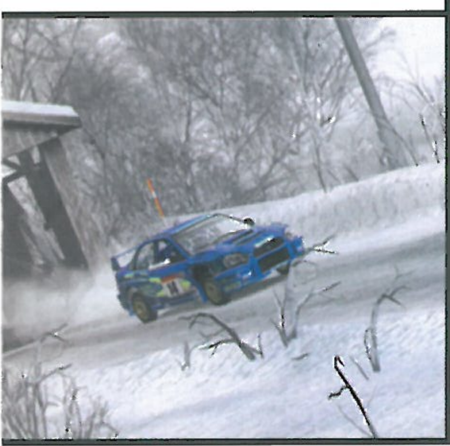
DURACIÓN: La verdad es que no es un título demasiado largo, pero sí muy intenso. Las acciones que realices a lo largo de la aventura con Torque (si decides ser un chico bueno o malo) determinarán el final.

MEJOR VERSIÓN

Ambas versiones son altamente recomendables, pero la de **Xbox** cuenta con mejores gráficos.

a fondo XBOX

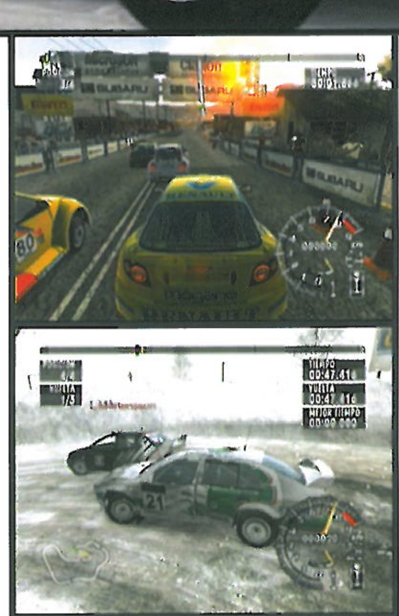
RALLISPORT CHALLENGE 2



En las carreras sobre el hielo deberás mostrar toda tu pericia en la conducción. A pesar de llevar neumáticos apropiados, el control del vehículo seleccionado se hará mucho más complicado.

Microsoft Game Studios eleva el listón de los simuladores de Rallys para consola

Aunque muchos dudaron de que la compañía de Bill Gates pudiera abastecer de juegos de calidad a su propia consola, parece que la política de **Microsoft** de contratar (o directamente comprar) a compañías expertas en el sector para crear sus títulos exclusivos les está saliendo bien. Esta vez han sido los veteranos **Digital Illusions** (DICE), a los que todos recordamos por su saga de juegos de *pinball*, los encargados de continuar una saga que comenzó con el lanzamiento de la consola. El juego recibió muy buenas críticas, pero su calidad se vio eclipsada por títulos con más tirón. Ahora, cuando las «segundas partes» de todos esos juegos están en el horizonte, nos encontramos ante uno de los juegos más completos dentro del género de la conducción en **Xbox**. Y eso que, últimamente, este sistema se ha convertido en una especie de paraíso para todos aquellos a los que les gusta correr. Parece que a su gran









//Se trata del simulador de rallys más completo//

ENTORNOS

Los escenarios de ***RSC2*** son realmente espectaculares. Gozan de un gran número de detalles, tanto estáticos como dinámicos

rival, **PS2**, sólo le queda la esperanza de *Gran Turismo 4* para convencer a sus seguidores. A pesar de no tener licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallys (o quizá gracias a esta carencia), ***RSC2*** ofrece una cantidad de circuitos, modos de juego y vehículos que hasta ahora sólo habíamos visto en títulos que se dedicaban a otras disciplinas del motor. Para empezar, contamos con un modo «carrera individual» donde podremos elegir entre *Rallycross*, carreras de alta velocidad en circuitos cerrados; *Crossover*, competición en los lados paralelos de una pista en forma de 8; Rally, carrera de un punto a otro para conseguir el mejor tiempo; Colina Arriba, sube y baja por una montaña a toda velocidad; Carrera Sobre Hielo, carreras a toda velocidad sobre hielo resbaladizo. Además, podremos jugar a cualquiera de estos modos en una larga competición y desbloquear los cientos de extras (circuitos nuevos, coches, diseños, etc.) que se incluyen. Por si fuera poco, también se han contemplado todas las opciones posibles para el modo multijugador.

Lo único que te puede sorprender negativamente al comienzo es el sensibilísimo control del coche, pero es cuestión de minutos acostumbrarse. **DANI3PO**

Modos de Juego

RALLYCROSS



CROSSOVER



COLINA ARRIBA



CARRERA SOBRE HIELO



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Digital Illusions
Jugadores > 1-8 Circuitos > 90 Modos de Juego > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

7+

GRÁFICOS 9,4

Al no tener que atenerse al diseño de los circuitos reales, se han permitido un apartado gráfico mucho más variado. Los efectos de los choques sobre la carrocería son sencillamente asombrosos.

MÚSICA / FX 9,0

El juego incluye 24 temas diferentes de gran calidad en su banda sonora, pero también existe la opción de utilizar nuestras propias canciones almacenadas en el disco duro. Las voces en castellano, perfectas.

JUGABILIDAD 9,1

Al principio puede darte algo de miedo el sensible control de los vehículos y su extrema velocidad, pero te acostumbrarás enseguida. La variedad de modos y la intensidad de la carreras merecen la pena.

DURACIÓN 9,5

Simplemente, es el simulador de rallys más longevo de la historia. Aparte de sus cientos de circuitos y extras para desbloquear, se incluye la modalidad Xbox Live, pantalla partida e interconexión.









Las espectaculares capas de McFarlane han sido recreadas con más o menos fortuna en el juego.

PLAYSTATION 2 / XBOX

SPAWN: ARMAGEDDON

VIOLATOR Y otros conocidos villanos del cómic de McFarlane, como Redeemer y Malebolgia, hacen su aparición en este juego



Tras convertirse en un luchador más de Soul Calibur II, Spawn protagoniza su propio videojuego

Y lo cierto es que el héroe de los cómic de Todd McFarlane ha protagonizado en el pasado títulos mejores para consola que este mediocre sucedáneo de *Devil May Cry*, perpetrado por unos tipos carentes de talento llamados *Point Of View*. Las múltiples posibilidades que ofrecía el universo de Spawn han quedado desperdiciadas en una sucesión de fases anodinas, en las que la única función del jugador es masacrar unos enemigos toscamente diseñados mientras intenta no desesperarse con el insufrible manejo del personaje a la hora de dar grandes saltos de una azotea a otra. Y si esto os lo dice un fan confeso del cómic original, imaginaos lo que opinará alguien al que le resbale la obra de McFarlane. Los muy fanáticos puede que le encuentren algún interés... A los demás, más les valdría dirigir su atención a los dos *Devil May Cry*. NEMESIS

Género > Shoot'em-up/Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Point Of View Jugadores > 1 Misiones > 25 Modos de Juego > 1 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	7,6	9,0	7,8	8,0	7,8
PS2	7,0	9,0	7,6	8,0	7,7







Gráficos: La versión Xbox ofrece un entorno mucho más fluido y detallado que el de PS2, pero también tiene sus defectos, algunos de ellos de juzgado de guardia. Los pies de Spawn ¡se hunden en el asfalto!

Música / FX: El gran trabajo de localización de Electronic Arts (distribuidora del juego en España) es lo único salvable de este DVD-ROM, junto a la banda sonora, que incorpora un tema de Marilyn Manson.

Jugabilidad: Se nota que Spawn procede del infierno: sólo a Satanás se le podría ocurrir un sistema de saltos tan lamentable como el que ofrece este juego. Te pondrás de los nervios intentando saltar de una azotea a otra.

Duración: La oportunidad de recoger por los escenarios portadas míticas de los cómic de Spawn y reunirlas en una galería es uno de los pocos alicientes que ofrece este juego a los fanáticos del tebeo original.

MEJOR VERSIÓN



Ninguna de las dos versiones es una maravilla, pero al menos la de **Xbox** ofrece mejores gráficos.

SÚPER CONCURSO LEGACY OF KAIN DEFIANCE



Proein y **SuperJuegos** te ofrecen la oportunidad de aventurarte en las peligrosas llanuras de Nosgoth con Legacy Of Kain. Si quieres ganar uno de los 20 juegos de PlayStation 2, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de mayo.

¿Cuál es el nombre del enemigo eterno de Kain?

A) Rappel **B)** Raziel **C)** Gi-Menno

CONCURSO «LEGACY OF KAIN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **kainsj, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5584** lo siguiente: **kainsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de mayo.

a fondo GAMECUBE

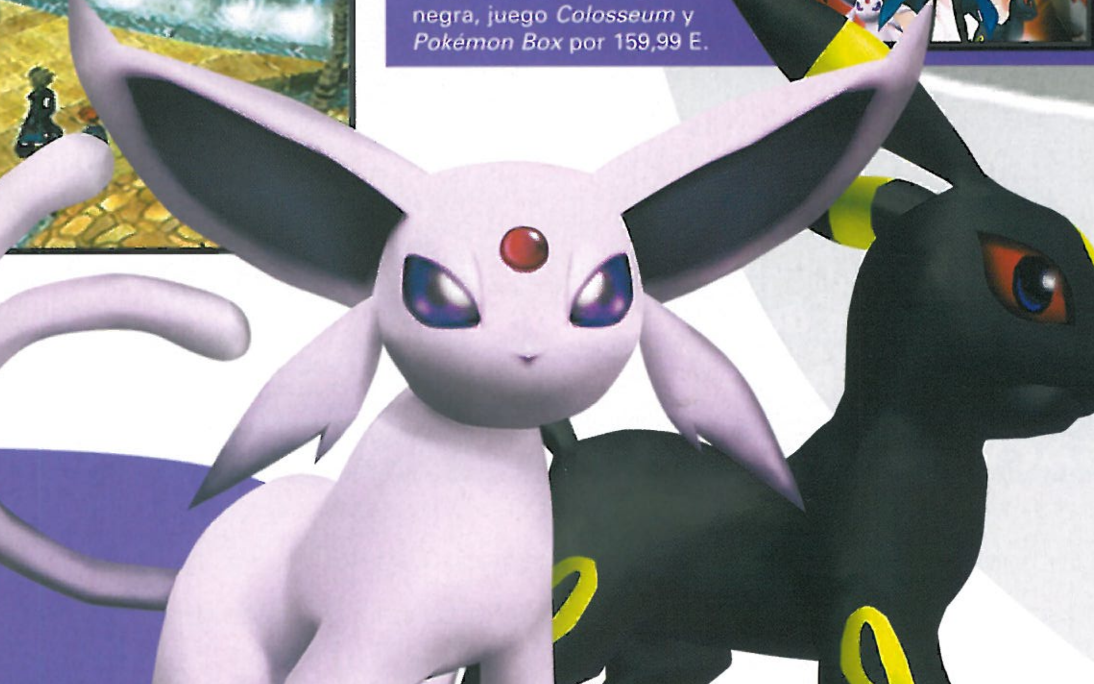
POKÉMON CO

¡Dos juegos en uno! Por un lado, las batallas que hacen honor a esta saga y, por otro, una genuina aventura RPG

Por fin la nueva generación, fiel seguidora de los combates *Pokémon*, podrá disfrutar de los típicos duelos que durante años ha presenciado **Nintendo 64**, sólo que esta vez la versión creada para **GameCube** aguarda gratas sorpresas. Así, con el salto a los 128 *bits*, los combates se desarrollan en entornos 3D pudiendo disponer de las 200 criaturas existentes a día de hoy, o bien transferir los *Pokémon* capturados en las ediciones *Rubí* y *Zafiro* de **GBA** con el fin de acceder al clásico modo Batalla. Una modalidad que ha sufrido acertados cambios, ya que esta vez tendrás la opción de poder estar sobre el terreno de combate con dos *Pokémon* para derrotar al contrario en duelos 2 Vs. 2. Además, hasta 4 usuarios podrán participar conectando cada uno una **GBA** a **GC**. El objetivo principal será, como siempre, vencer a un total de 100 entrenadores en 5 Coliseos diferentes (Oasis, Pirata, Basix, Aura y Coliseo Colosal). Sin duda, un duro trabajo, ya que se ha potenciado la IA de los rivales. Así, para aliviar las tensiones de tanto combate, **Nintendo** ha incluido en esta nueva entrega un modo Historia, similar a las aventuras RPG aparecidas en la portátil. El argumento es totalmente original y se han añadido factores jugables inéditos, como la posibilidad de «arrebatar» al *Pokémon* rival durante un combate. Y es que la historia narra que un perverso equipo de entrenadores

Pack especial

El juego incluye una *Memory Card* de 251 bloques. Y si aún no tienes **GC**, podrás adquirir un pack que ofrece entre otras cosas consola **GC** negra, juego *Colosseum* y *Pokémon Box* por 159,99 E.



Espeon y Umbreon son tus dos Pokémon de inicio.



En ciudad Pyrate hallarás un Coliseo donde poder combatir para conseguir un imponente Pokémon.



[C]OLOSSEUM



POKÉMON OSCUROS
Son auténticas máquinas de combate entrenados por el Equipo Sombra.

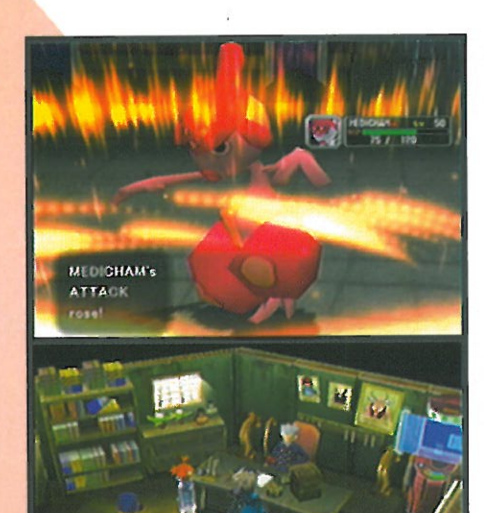


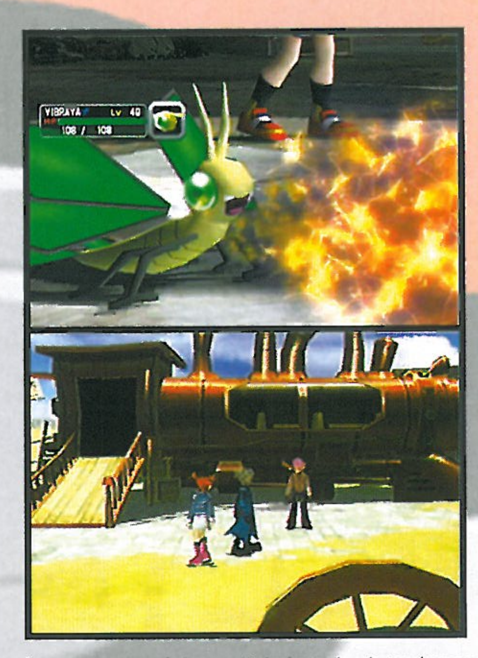
ARREBATAR POKÉMON
Por primera vez en combate podremos capturar al *Pokémon* contrario.



MODO BATALLA
Hasta 4 usuarios podrán participar en combates 1 Vs. 1 ó 2 Vs. 2.

llamado Sombra ha secuestrado ciertos *Pokémon* de la región Aura para convertirlos en auténticas máquinas de combate. De tal modo que la misión de nuestro héroe será evitar estos perversos planes y, para ello, deberá explorar los pueblos de la región y hablar con sus aldeanos con el fin de que le faciliten información sobre el paradero de los miembros del Equipo Sombra. En su viaje, le acompañará una chica con poderes psíquicos que le permiten identificar *Pokémon* Oscuros durante un duelo. Momento en que nos indicará que debemos utilizar la PokéCepo que el protagonista porta en su brazo. Se trata de un artilugio que crea *Pokéball* especiales capaces de «arrebatar» *Pokémon*. Una vez liberada la criatura comprobarás que es incapaz de acumular puntos de experiencia debido a que ha sido manipulado genéticamente, pero su nivel de Oscuridad puede disminuir si lo llevas en tu equipo o lo dejas en la guardería, ya que sólo así conseguirás «purificarlo». **ANNA**





La aventura comienza en el desierto donde tendremos nuestro primer duelo.

Poderes Psíquicos

Gracias a los poderes que ella posee es capaz de detectar *Pokémon* Oscuros. Así, si la liberas en un duelo contra miembros del Equipo Sombra nos acompañará durante toda la aventura.





Género > Combates Pokémon Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-4 Modos Juego > 2 Escenarios > 5 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (48 Bloques)

3+

GRÁFICOS 8,2
La perspectiva isométrica de la aventura deja mucho que desear, apenas se aprecia el diseño de personajes y decorados. Lo más espectacular son los duelos, esta vez en 3D y con efectos visuales aceptables.

MÚSICA / FX 8,0
Como suele ocurrir con toda la franquicia Pokémon, nunca se incluyen voces. Los FX no son gran cosa a excepción de algún grito de guerra de Pokémon. Algunas melodías son de orquesta barata y otras...

JUGABILIDAD 8,4
Si eres un gran amante de los juegos Pokémon te encantará, si no lo odiarás. La aventura no está mal, pero es mucho más simplona que las ediciones de GBA. Los combates por turnos contienen ciertas novedades.

DURACIÓN 8,9
Tendrás juego para rato gracias a sus dos modos de juego. Así, si la aventura te llevará días completarla, el modo Colosseum te supondrá meses de duelos para acabar con los 100 entrenadores que te aguardan.



SÚPER C

DOS POLICÍAS



Virgin Play y **SuperJuegos** te ponen en la piel de los dos policías más marchosos del cine con este magnífico juego para PS2 y Xbox. Si quieres ganar uno de los fantásticos premios que se sortean, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de mayo.

¿Qué personaje televisivo hizo famoso a Will Smith?

A) El Príncipe de Bel Air **B)** Eduardita **C)** El Príncipe de Bekelar

NCURSO

REBELDES II



CONCURSO «DOS POLICÍAS REBELDES II»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **dossj, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **dossj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de mayo.

HYPER STREET FIGHTER II

Capcom une a todos los personajes de su saga más carismática en un solo juego para regocijo de sus fans





Hyper Street Fighter II une a todos los personajes de la saga SFII bajo cualquiera de las 5 versiones disponibles, respetando los movimientos y el aspecto visual de cada uno.

EXTRAS
Junto a las *intros* y las bandas sonoras de toda la saga, ***HSFII*** incluye la película *SF The Movie*

El clásico de la lucha bidimensional llega por primera vez a **PlayStation 2** en una edición muy especial. El concepto clásico de «colección» se ha visto modificado en esta ocasión, ya que **Capcom** ha creado un solo juego en el que ha incluido todas las versiones de los personajes que aparecían en los títulos *Street Fighter II*, *SFII Champion Edition*, *SFII Turbo*, *SSFII*, *SSFII Turbo*. Lógicamente, las posibilidades de cada personaje han sido equilibradas para dar una oportunidad a los luchadores antiguos frente a los protagonistas de la última entrega, conocida en Japón como *The Grand Master Challenge* por su altísima dificultad. Entre los extras disponibles, **Capcom** ha añadido todas las *intros* de la saga, sus bandas sonoras y la película de animación *Street Fighter The Movie* en un formato similar al Vídeo-CD. ➪ DOC

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Personajes > 17 Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Castellano (Sólo Película) Grabar Partida > No

12+

GRÁFICOS 7,9
Algunos de los escenarios y personajes utilizados en el juego tienen ya 10 años y, teniendo en cuenta que Capcom no ha mejorado el apartado gráfico, su motor gráfico no sorprenderá a nadie.

MÚSICA / FX 8,9
Capcom ha conservado los efectos sonoros originales (dependiendo del personaje elegido) y el juego da la posibilidad de seleccionar entre tres diferentes bandas sonoras (CPS-I, CPS-II y Arrange).

JUGABILIDAD 9,3
Capcom brinda una gran oportunidad a los usuarios de la última generación de entretenimiento para disfrutar con su más famosa saga. La forma de mezclar a todos los personajes es muy original.

DURACIÓN 8,0
El hecho de que no exista posibilidad de grabar la partida ya denota la corta duración del juego. Sólo a dos jugadores podremos explotar las posibilidades del juego en su totalidad y disfrutar durante horas.

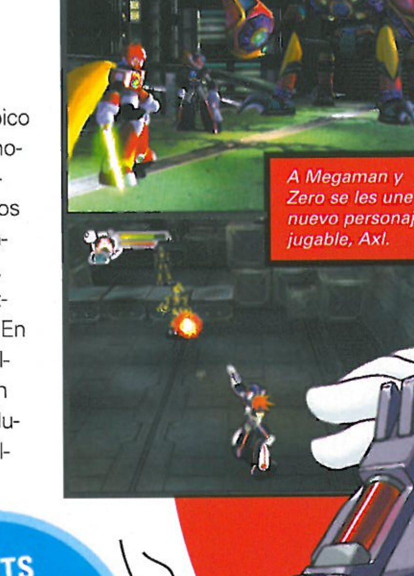




MEGAMAN X7

Sólo una compañía como Capcom es capaz de lo mejor y de lo peor. En este último apartado se enmarca la última aventura de Rockman/Megaman

Quince años después de su lanzamiento, la franquicia del héroe azul de **Capcom** no da muestras de su agotamiento, al menos en lo que a cantidad de títulos lanzados al mercado se refiere. Aunque los más exitosos son los de **Game Boy Advance**, gracias a su mecánica RPG similar a *Pokémon*, los programadores nos intentan colar versiones de una de las «sub sagas» sin importar lo que ha avanzado el panorama consolero desde que nació, allá por los tiempos de **Super Nintendo**. En esta ocasión, el típico sistema plataformero con *scroll* horizontal ha sido modificado ligeramente y nos encontramos con dos tipos de fases en las que el protagonista (a elegir entre Megaman, Zero y Axl) se desplaza hacia la izquierda o el fondo de la pantalla. En fin, un control horrible, una dificultad desmedida y, en resumen, un sistema de juego totalmente caduco arruinan un título del que no albergábamos grandes esperanzas. ➾ DANI3PO



A Megaman y Zero se les une un nuevo personaje jugable, Axl.



ROBOTS

En algunas fases del juego los protagonistas podrán montar en unos vehículos blindados llamados *Ride Chaser*



El aspecto gráfico de los personajes ha sido creado con la técnica del «cell-shading».

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom Jugadores > 1 Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [40 KB]

3+

GRÁFICOS 7,0

Lo único realmente llamativo en este apartado son las secuencias de anime que se intercalan entre las fases. El motor gráfico empleado nos hace preguntarnos si nos encontramos ante un título de 128 bits.

MÚSICA / FX 6,9

Las voces han permanecido en inglés, aunque esta será la menor de las preocupaciones cuando escuches los repetitivos efectos de sonido y las machaconas melodías que acompañan las fases del juego.

JUGABILIDAD 7,2

Al comienzo seremos atraídos por sus «innovaciones» dentro de la saga Megaman, pero pronto nos daremos cuenta de que hubiera sido mucho mejor seguir optando por el desarrollo tradicional.

DURACIÓN 7,5

Completarlo en su totalidad te llevará muchas horas, pero no por su longitud sino por su extrema dificultad. En cualquier caso, no habrá muchos que aguanten más allá de la primera hora de juego.



PS2

GLOBAL 7,1

FIGHT NIGHT 2004

El espitritu de Knockout Kings con un control renovado

Antes de caer

Uno de los momento más dramáticos se produce justo antes de que un boxeador sea derribado. En los segundos previos desaparece el sonido y tan sólo se escuchan los latidos del corazón del púgil.







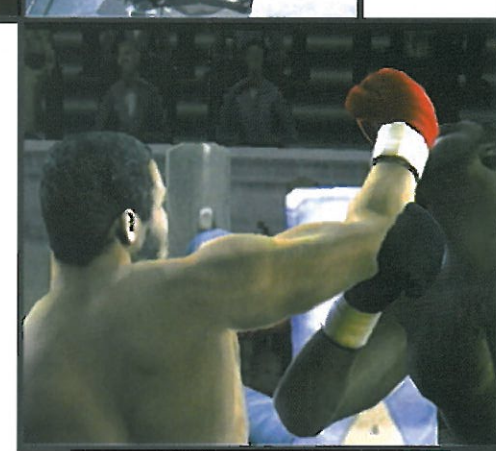
El mundo del boxeo y **Electronic Arts** han estado muy ligados desde que *Evander Holyfield Real Deal Boxing* apareció para **MegaDrive**. El citado título, uno de los referentes en su época, dio paso a *Knockout Kings*, que mejoró a su antecesor creando una secuela que cuenta con versiones para **PSone**, **Xbox** y **PS2**. Tras un periodo de ausencia, **EA** vuelve a la carga con un programa que mantiene el espíritu de la saga, tanto en opciones como en licencias, pero que cambia radicalmente el sistema de control. Tradicionalmente cada botón estaba asociado a un tipo de golpe y a uno de los brazos. La nueva configuración hace que los golpes básicos se efectúen con el *pad* analógico derecho, jugando un papel determinante el movimiento efectuado y el lado al que se realice. El movimiento se controla con el *pad* analógico izquierdo, por lo que el 90 por ciento del control se ejecuta mediante los mencionados *pad* di-

Púgiles ilustres

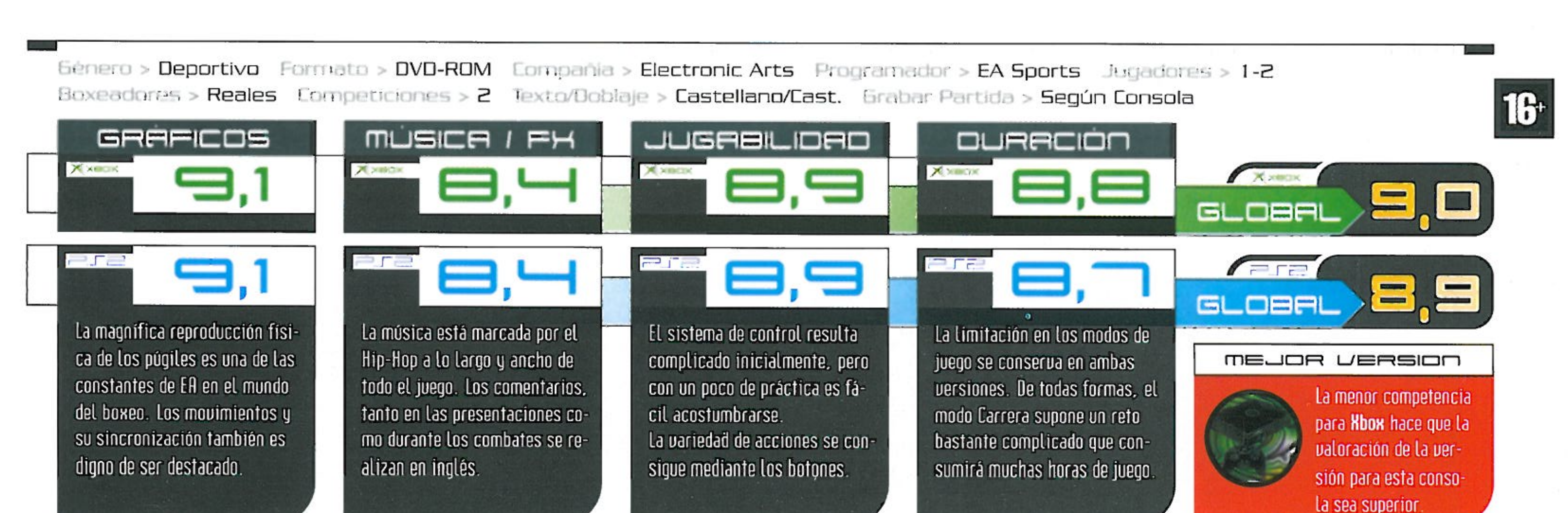
Entre los boxeadores que aparecen puede citarse a Ali, Lewis, Liston, Marciano, Duran, Lamota o Frazier. Con respecto a versiones anteriores, se han eliminado nombres con tanto carisma como Chaves o De la Hoya.

reccionales. La función de los botones queda limitada a acciones más avanzadas, como golpes ilegales o puñetazos específicos de cada púgil. Inicialmente adaptarse a este nuevo sistema es bastante complicado, aunque con la práctica resulta bastante intuitivo. Se mantiene la presencia de boxeadores reales, entre los que pueden citarse nombres como Jake Lamota, Lennox Lewis, Sony Liston, Evander Holyfield o Muhammad Ali. Sin embargo, se echa en falta a luchadores como Julio César Chaves u Oscar de la Hoya, que aparecieron en anteriores ediciones de *Knockout Kings*. Uno de los aspectos más destacados del programa es el apartado gráfico. Tanto la reproducción física de los púgiles como sus movimientos tienen un impresionante realismo.

Las secuencias incluidas se centran en la presentación así como en los tiempos de descanso entre asaltos, ofreciendo espectaculares primeros planos. Los entornos elegidos también colaboran, llevando el boxeo desde desangelados gimnasios a algunos de los escenarios más ilustres del panorama mundial. Por último, hay que hacer referencia a la limitación de modos de juego, que se reducen a combates de exhibición y al clásico modo Carrera. En definitiva, el nuevo programa reúne suficientes alicientes para luchar en igualdad de condiciones con sus rivales en el mundo del boxeo. Esta competencia se hace especialmente interesante en **PlayStation 2** en la que programas como *Victorious Boxers*, *Rocky* o *Ready 2 Rumble*, hacen que el usuario pueda elegir dentro de una amplia gama de opciones de alto nivel. **CHIP&CE**



Los primeros planos dan muestra de la calidad gráfica del juego. La personalización alcanza tanto el aspecto físico como el estilo de boxeo.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-2
Boxeadores > Reales Competiciones > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,1	8,4	8,9	8,8	9,0
PS2	9,1	8,4	8,9	8,7	8,9

GRÁFICOS: La magnífica reproducción física de los púgiles es una de las constantes de EA en el mundo del boxeo. Los movimientos y su sincronización también es digno de ser destacado.

MÚSICA / FX: La música está marcada por el Hip-Hop a lo largo y ancho de todo el juego. Los comentarios, tanto en las presentaciones como durante los combates se realizan en inglés.

JUGABILIDAD: El sistema de control resulta complicado inicialmente, pero con un poco de práctica es fácil acostumbrarse. La variedad de acciones se consigue mediante los botones.

DURACIÓN: La limitación en los modos de juego se conserva en ambas versiones. De todas formas, el modo Carrera supone un reto bastante complicado que consumirá muchas horas de juego.

MEJOR VERSIÓN: La menor competencia para **Xbox** hace que la valoración de la versión para esta consola sea superior.

SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM

La fiebre por el perro cobarde de Hanna-Barbera está lejos de remitir; este mes se estrena el largometraje y un nuevo videojuego para todas las plataformas

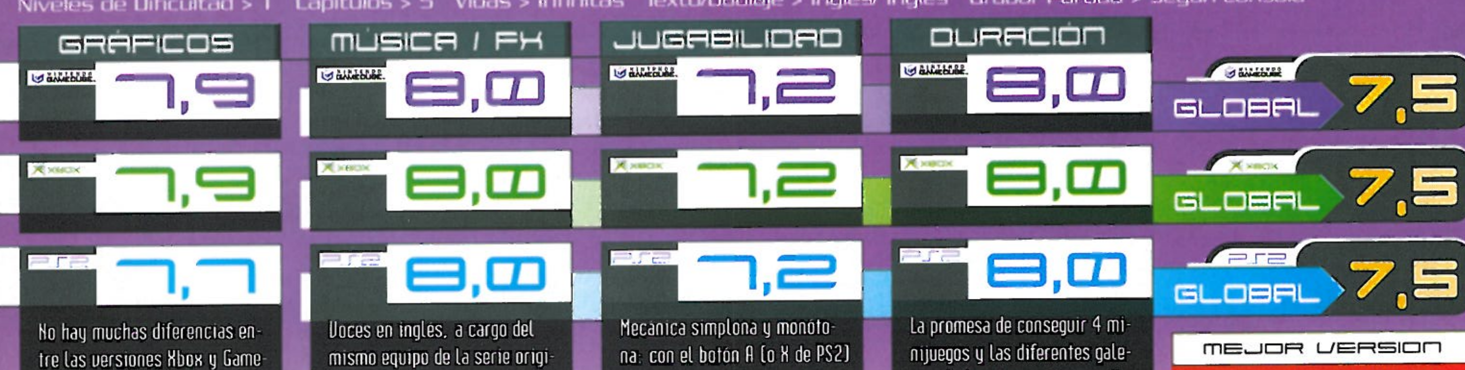
Estos dos fulanos han pasado a la historia de la animación televisiva tanto por su cobardía como por su voraz apetito.

MEMOS DISFRAZADOS
En determinados puntos del escenario, Scooby y Shaggy podrán disfrazarse y evitar a los fantasmas

Los meses de retraso respecto a la versión **GBA** no han servido para hacer de las entregas **PS2/Xbox/GC** de ***Mystery Mayhem*** un juego mejor. La calidad gráfica es incomparablemente superior, pero la mecánica sigue siendo igual de tediosa. Nada que ver con *Night Of 100 Flights*, el anterior videojuego de Scooby-Doo, un fantástico *arcade* de plataformas. ***Mystery Mayhem*** se decanta más por la aventura, enfrentando a Shaggy y su miedica Gran Danés a una legión de fantasmas, con su habilidad para disfrazarse y un libro encantado como únicas armas. Sobre el papel parece divertido, pero a la hora de jugar es un plomo. NEMESIS

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > A2M Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 1 Capítulos > 5 Vidas > Infinitas Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

3+



	Gráficos	Música / FX	Jugabilidad	Duración	Global
GameCube	7,9	8,0	7,2	8,0	7,5
Xbox	7,9	8,0	7,2	8,0	7,5
PS2	7,7	8,0	7,2	8,0	7,5

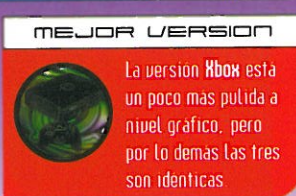
Gráficos: No hay muchas diferencias entre las versiones Xbox y GameCube (la más notable es que la máquina de Microsoft es la única que ofrece gráficos a 60 Hz). La entrega PlayStation 2 es la más floja a nivel visual.

Música / FX: Voces en inglés, a cargo del mismo equipo de la serie original de TV. Un detalle para los usuarios de habla inglesa, pero que deja a los niños que no dominen este idioma con una cara de chasco de mucho cuidado.

Jugabilidad: Mecánica simplona y monótona: con el botón A (o X de PS2) saltas, activas los mecanismos, accionas el libro que atrapa fantasmas, etc. Vamos, que no hay mucho desafío para los mayores de 7 años.

Duración: La promesa de conseguir 4 minijuegos y las diferentes galerías de bocetos y arte son el supuesto aliciente para gastar horas y horas con este juego. Quizá, si estás muy aburrido o eres un freak de la serie...

MEJOR VERSIÓN



La versión **Xbox** está un poco más pulida a nivel gráfico, pero por lo demás las tres son idénticas



XBOX

TENCHU
REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS

La japonesa K2 adapta a Xbox Tenchu La Ira Del Cielo de PS2, incorporando mejores gráficos y un nuevo modo On-line

El tercer capítulo de la saga *Tenchu* fue uno de los mejores lanzamientos de la cosecha 2003 para **PS2**, y esta adaptación es igual de brillante en casi todos los aspectos. Ese «casi» es debido a la sorprendente idiotización de los enemigos, verdaderos prodigios de inteligencia artificial en el original de **PS2** y unos completos memos en **Xbox**, capaces de perder la pista de tu personaje con sólo cruzar una esquina. Es un fallo importante, aunque no capital, en este fantástico cóctel de *stealth* y acción, al que se le han añadido dos nuevos escenarios en la aventura central (el mencionado modo **Xbox Live**) y un evidente pulido apartado gráfico que incluye mejores texturas y efectos de lluvia y luz. *Tenchu* es un gran juego, pero no soportaría la comparación con dos auténticos pesos pesados como *Splinter Cell Pandora Tomorrow* y *Ninja Gaiden*. Eso sí, tras ellos, esta creación de **K2** no tiene rival en su género. ➔ NEMESIS

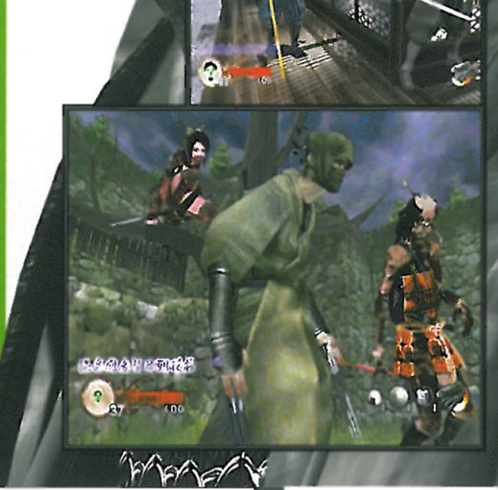
On-Line y Cooperativo

Además del lavado de cara y las dos nuevas misiones, esta versión **Xbox** de *Tenchu* incorpora como gran novedad la oportunidad de jugar con un segundo usuario en modo Cooperativo o Versus vía **Xbox Live**. Aunque aquellos que no dispongan de este servicio tampoco tendrán que tirarse de los pelos: el juego permite la participación de dos usuarios en pantalla partida.



Además de Rikimaru y Ayame, Tenchu incorpora un tercer personaje, el médico/asesino a sueldo Tesshu.





Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > K2 Jugadores > 1-2 Personajes > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro



16+

GRÁFICOS 9,2
K2 no sólo ha adaptado con bastante acierto el impresionante entorno gráfico del juego de PS2, sino que lo mejora en determinados aspectos dotándolo de mejores texturas y un motor gráfico aún más fluido.

MÚSICA / FX 8,8
Voces en inglés y sonido en Dolby Digital 5.1. Al igual que sucedía con la versión PS2 de Tenchu La Ira Del Cielo, también incluye una versión alternativa de los diálogos (accesible mediante un truco).

JUGABILIDAD 8,9
El control es intachable hasta el momento de ocultarse tras una pared, pues desde allí manejar la cámara se vuelve un infierno. Al menos en Xbox, tras morir, volverás al mismo punto y no al principio como en PS2.

DURACIÓN 9,3
A las 11 misiones del original de PS2 debes sumarle dos nuevas y el adictivo modo Xbox Live, en el que dos jugadores podrán participar en una misión codo a codo o enfrentarse en un duelo fratricida.



GLOBAL 9,1

CY GIRLS

El futuro del espionaje internacional está en manos de dos sensuales chicas

El origen de estas féminas no es otro que una serie de figuras de acción a lo *Action Man* que por lo visto han gozado de cierto éxito en su país de origen, Japón. La juguetera **Takara** (la misma que se encargaba de las conversiones de *Neo Geo* a las consolas de 16 *bits*) ha vendido la licencia a **Konami** y estos la han aprovechado para crear un título de acción que le de mayor gloria a estas heroínas de plástico. El título en cuestión se compone de dos discos, cada uno de ellos dedicado a una protagonista. Aska es una *ninja* que se enfrenta a sus enemigos con las armas propias de su clase, y los escenarios también reproducen escenarios típicos. Ice, por su parte, es una agente «hi-tech» armada con ingenios de última generación. Ambas pueden acceder a un mundo virtual donde sus habilidades cambian por completo. Hasta aquí todo parece muy original, pero el desarrollo se ha visto mil veces. Saltos, disparos e investigación mientras tratamos de orientarnos en unos escenarios laberínticos y demasiado monótonos. Además, técnicamente parece un juego de la primera generación de **PS2**. Quizá triunfe entre los *fans*, pero aquí no son muchos. DANI3PO



Ice contará con la ayuda de Sancho Poco desde el cuartel general.





MUNDO VIRTUAL

Cuando lleguen a un terminal adecuado, Ice y Aska podrán entrar en el ciberespacio y combatir contra el virus





Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM (2 Discos) Compañía > Konami Programador > Konami
Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (40 KB)

12+

GRÁFICOS 7,6
El motor gráfico está muy lejos de ser aceptable para un juego de nueva generación. Aunque es fluido, los escenarios son muy sosos, los enemigos se repiten hasta la saciedad y la animación pésima.

MÚSICA / FX 7,9
Lo único que merece la pena en este apartado son las voces de los personajes, en especial la de nuestro enlace con el cuartel general. Su acento mejicano es todo un detalle muy reconocible para nosotros.

JUGABILIDAD 7,8
Aparte de la originalidad que plantea el poder entrar en el mundo virtual, su desarrollo carece de tensión en todo momento, y los escenarios crean confusión por su diseño laberíntico y su similitud.

DURACIÓN 7,9
Será mejor que escojáis un nivel de dificultad alto, porque el juego no es ni muy largo ni demasiado complicado. Al menos ofrece dos personajes diferentes con los que jugar desde un principio.





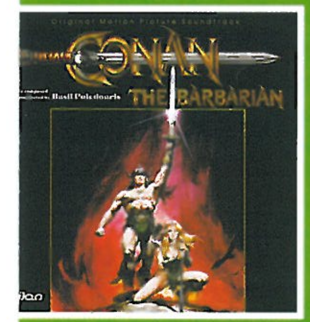
CONAN

El bárbaro cimmerio creado por Robert E. Howard en 1932 llega a Xbox de la mano de los eslovacos Cauldron



Lo mejor, la música

La banda sonora de Conan incluye dos cortes (*Anvil Of Crom* y *Battle Of The Mounds Pt. 1*) de la BSO original del filme *Conan El Bárbaro*, obra de Basil Poledouris.



Con menos medios que sus competidores europeos, los emprendedores **Cauldron** se lanzaron a una ambiciosa aventura: adaptar a consola el vasto universo de Conan el Bárbaro, el héroe de las novelas *Pulp* de R. E. Howard, inmortalizado en las pantallas de cine por Arnold Schwarzenegger en dos ocasiones. La mecánica de juego, un *beat'em-up* tan bestial como los cómic, las novelas y las películas de Conan, es realmente atractiva, con litros de hemoglobina salpicando la pantalla y una gran variedad de escenarios, todos ellos extraídos del mundo Hybóreo inventado por Howard. Incluso han incluido dos cortes de la memorable banda sonora de *Conan El Bárbaro*.

El problema es que tantos esfuerzos no se han visto refrendados por unos gráficos dignos de **Xbox**. El protagonista tiene un pase, pero sus enemigos son realmente cutres. NEMESIS

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > TDK Interactive Programador > Cauldron Jugadores > 1
Mundos > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

16+

GRÁFICOS



7,5

Los escenarios son enormes y el personaje central no está mal. Por contra, el diseño de sus enemigos es sencillamente lamentable, tanto por su diseño como por su animación.

MÚSICA / FX



9,0

Los dos cortes de la BSO de Conan El Bárbaro (sin duda, una de las obras más memorables del maestro Basil Poledouris) aportan el toque épico que necesitaba el juego. Voces en castellano.

JUGABILIDAD



8,0

El sistema de combos y golpes especiales es fantástico y permite realizar todo tipo de diabluras con las 16 armas disponibles. Es una pena que el control del personaje falle en ocasiones.

DURACIÓN



8,2

La posibilidad de tomar diferentes rutas, y con ello variar todo el posterior desarrollo del juego, imprime a Conan una diversidad bastante difícil de encontrar en los beat'em-up. Ninguna partida será igual.



a fondo PLAYSTATION 2

GLASS ROSE

Una aventura de corte muy clásico para PlayStation 2

Aún no sabemos si se trata de una broma de **Capcom** o si el equipo responsable de este juego no sabe muy bien a que alturas de siglo estamos. El caso es que ***Glass Rose*** posee un argumento atractivo a priori, sobre todo para los amantes del género de aventura dada la carga de misterio. Sin embargo, nada más pasar la secuencia de introducción resulta increíble la forma en que los creadores han reproducido *Cinema Mansion*, con insulsos escenarios en 2D en los que los personajes no se integran ni por asomo. Después del desengaño visual, no tardaremos mucho en apreciar que la mecánica de juego tampoco le va a la zaga. Quizá algún jugador incauto, o alguno que tenga mucha paciencia, será capaz de navegar por el recargado sistema de diálogos (creado para que se vayan deduciendo pistas) para ir desentrañando la historia. También hay que tener en cuenta que el juego no ha sido ni doblado ni traducido al castellano, lo que dificulta aún más que nos empapemos con el misterio de la aventura.

De ***Glass Rose*** tan sólo se salvan las secuencias que van desgranando los acontecimientos, el resto no hace justicia ni a la compañía ni al género. ➾ R. DREAMER

El Detective

El periodista, Takashi Kagetani, se ve envuelto en un viaje temporal que le conduce hasta la fecha en la que tuvo lugar un terrible asesinato múltiple en *Cinema Mansion*. Para resolver el misterio no le quedará más remedio que hablar con los testigos e inspeccionar la casa al detalle.

Género > Aventura Psicológica Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1 Vidas > 1 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (69 KB)

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,0	7,5	7,4	7,7
Los entornos en 2D nos muestran escenarios simples que casi parecen sacados de un juego para PSone. Los personajes tampoco están integrados con el entorno y no cuentan con una calidad muy aceptable.	La banda sonora no hace gala de una gran brillantez, algo que se extiende a los efectos de sonido. Por si fuera poco, las voces son un buen método de apoyo para los estudiantes de la lengua de Shakespeare.	El sistema de diálogos, marcando las palabras relevantes, puede resultar cargante. La exploración de los escenarios es tediosa y encima no está recompensada por unos gráficos de calidad.	La verdad es que teniendo en cuenta el estilo «retro» de Glass Rose, cuesta pensar que alguien sea capaz de invertir su tiempo en encarnar a Takashi Kagetani y no sentirse culpable por no hacer cosas mejores.





SYBERIA II

Vive un sueño imposible en busca del mundo perdido de los Mamuts

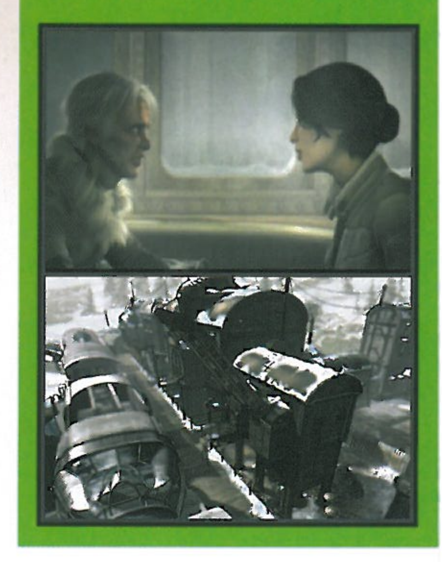
PERRILLO ÁRTICO
Mitad can, mitad foca, este adorable animalejo no se despegará de Kate. Aunque a veces puede resultar algo problemático

Kate Walker lo ha dejado todo para ayudar a Hans Voralberg. El anciano quiere llegar a Syberia, una tierra de fábula que él asegura que sí existe. Así comienza la aventura de **Microïds** que explota los mismos elementos que elevaron a lo más alto a la primera entrega. Sin embargo, el primer viaje de Kate Walker, sobre todo por la novedad, fue mucho más fascinante, original y con una mayor diversidad de escenarios. En ***Syberia II***, que enlaza directamente con la historia de su predecesor, pierde la frescura, lo que no impide que determinados momentos deparen un maravilloso espectáculo al combinar magistralmente gráficos, sonido y argumento. En primer lugar hay que destacar que el juego ha sido doblado y traducido al castellano de una forma excelente. También resalta el trabajo de Benoît Sokal, que ha dedicado sus dotes artísticas a reproducir gélidos parajes de la estepa siberiana, sin perder en ningún momento el marcado estilo de la primera parte. Todo esto aderezado con efectos de partículas como se puede ver con los copos de nieve cuando el tren llega a la estación de Romansbourg o el humo de las chimeneas; aunque el agua todavía no ha cobrado vida en el mundo de Syberia. Otro pequeño problemilla son las décimas de segundo de carga en los cambios de plano, inadmisible con escenarios 2D en **Xbox**. R. DREAMER



Por un sueño

Hans Voralberg soñó en la infancia con viajar hasta la mítica tierra de Syberia, alfombrada por una extraña hierba que crece sobre la nieve y que sirve de alimento a los mamuts. Kate le ayudará a cumplir sus deseos.





Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Microïds Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro



3+

GRÁFICOS 8,5



Parajes de ensueño y entornos cargados de magia han sido representados con un cariño y una calidad asombrosa. Aunque sin la originalidad del primer Syberia y con tiempo de carga entre diferentes planos.

MÚSICA / FX 9,0



Si se escucha fuera del contexto para el que fue creada, la banda sonora de Syberia II puede parecer algo «normalita», sin embargo se adapta, como un camaleón a su entorno, de una forma increíble al juego.

JUGABILIDAD 8,0

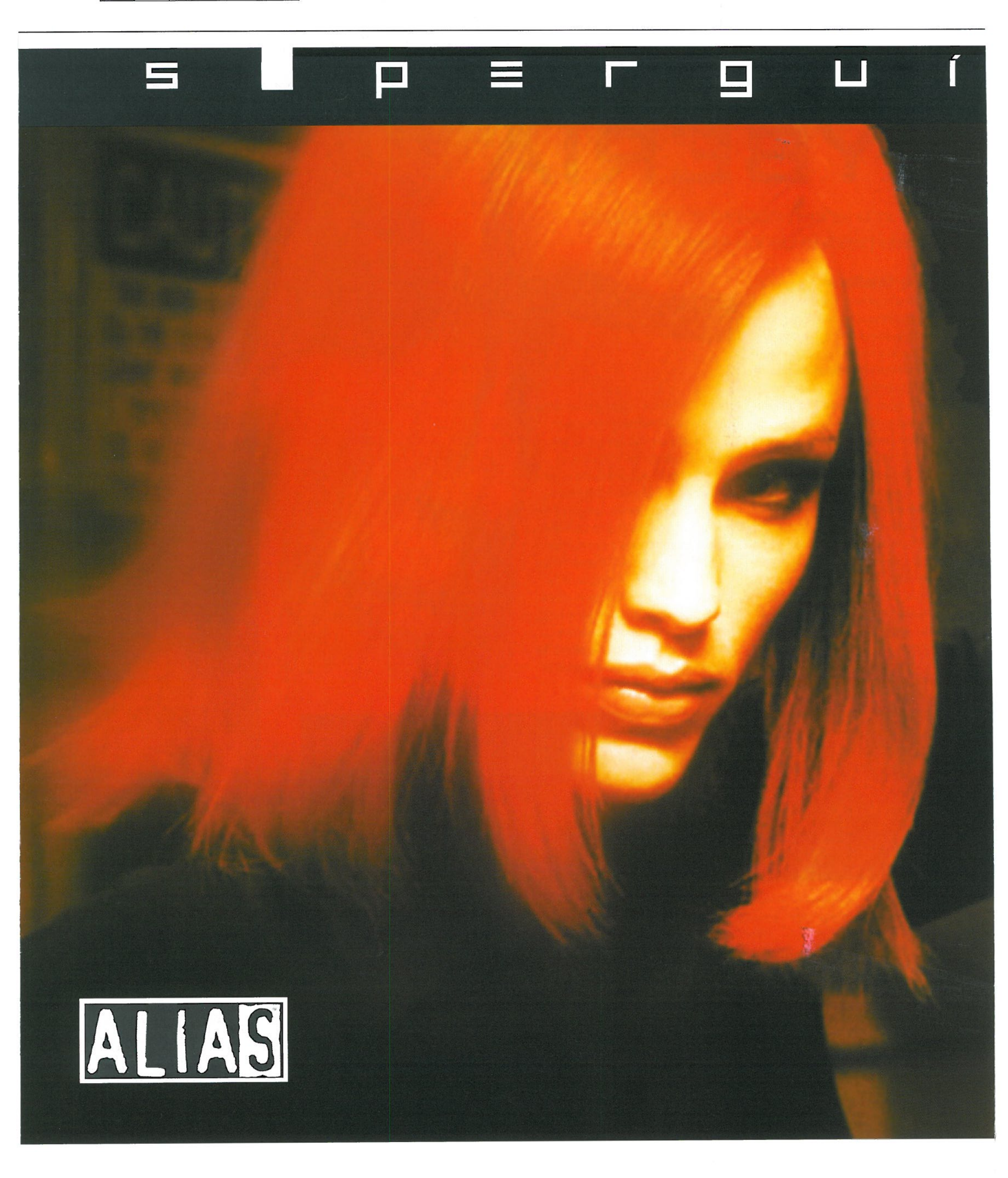


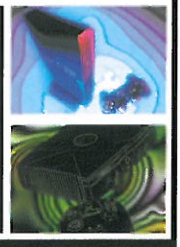
Aquí sí que no hay mucho donde rascar. ¿Te gusta pasar horas conversando con el resto de personajes? ¿Explorar a fondo cada escenario? Si la respuesta es sí, entonces Syberia II es ahora tu mejor opción.

DURACIÓN 8,0

Durante la aventura hay puzzles que pueden llegar a ser frustrantes, por lo tanto todo dependerá, en cierta forma, del ingenio y la suerte de cada jugador. Y como toda aventura, una vez terminada...




superguí
ALIAS





por Angelfran

ALIAS

Te desvelamos los secretos de los tres primeros niveles de las versiones de PlayStation 2 y Xbox del juego más esperado por los fans de la serie de televisón protagonizada por la agente doble Sydney.

EL CASINO

La camarera aplicada

Tenemos a nuestra bella y sensual Alias disfrazada de camarera en un casino de alto lujo y con más mafiosos por metro cuadrado que fichas de ruleta. Explora un poco el ambiente para familiarizarte con los mandos de la consola, como tu útil PDA donde se almacenan las misiones, el mapa del nivel, así como las conversaciones más interesantes. No pierdas de vista la brújula que te indicará la dirección a seguir para cumplir el próximo objetivo.
De momento, debes encontrar a tu jefe Dixon en el casino. Está sentado cómodamente en un amplio sillón donde te entregará tu equipo de espía. La primera misión es colocar un suero trazador en la bebida del chofer. Para ello y gracias, al disfraz de sensual camarera de Sydney, ve a la barra del bar y habla con la rubia, que es la encargada de las chicas. Cuando se de la vuelta, selecciona el suero trazador en el inventario y automáticamente, Sydney lo volcará en la bebida. Lleva la bandeja al sillón donde está sentado el chofer junto con una bella dama y charla un poco con él.
Aparecerá una escena automática en la que se te invitará a visitar la cocina, situada detrás de la barra. Procura que la encargada de camareras esté de espaldas para que puedas visitar la cocina sin ningún tipo de problemas.

Empieza la acción

Nada más salir por la puerta, aprovecha para grabar y cambia de vestuario, utiliza tu traje de espía. Verás que en la cocina hay un buen número de guardias que puedes evitar con tus dotes de sigilo; utiliza el botón adecuado del mando o bien escóndete detrás de los armarios hasta que llegues a la habitación refrigerada donde se conservan las carnes y demás alimentos perecederos. Una vez que llegues allí, busca un martillo que te vendrá de perlas para romper el hielo que protege un disco de datos rojo.
Una vez hecho esto, una nueva animación aparecerá informándote de que tu PDA está recibiendo nuevos mapas de la mansión que debes explorar.
El martillo desaparecerá automáticamente cuando golpees unas cuantas veces, así que aprovecha para dar buena cuenta de algunos de los guardianes de la cocina por la que debes avanzar. Abre la puerta y ten cuidado con la cámara situada en el techo. Si te ven, tendrás demasiados problemas. A la izquierda está el ascensor. Entra en él, aunque los mandos serán controlados por otra persona, y aparecerás ante la primera pelea seria del juego.
Una vez vencidos los guardianes, entra en la sala del ordenador. Allí te verás con un operador que también sabe luchar y puede hacerte mucho daño. Una buena táctica es dirigirte a la barra de bebidas y romper una botella con el fin de que te defiendas con ella.
Tras liquidar al operador, ve al ordenador portátil y utiliza tu módem remoto. Aparecerá una pantalla de códigos aleatorios que debes seleccionar con los botones del mando. Aunque estos códigos son de origen aleatorio, una de las posibles combinaciones, puede ser esta: CDA.
La información facilitada por el ordenador portátil es de suma importancia ya que está relacionada con una peligrosa fábrica de armas situada justamente en la misma base del casino. Tras un diálogo bastante aburrido, debes ir de nuevo al ascensor.

Usa tus dotes de espía

En el ascensor, pulsa el nivel 0 para acceder de nuevo al pasillo de la cocina. Agáchate para evitar al guardián y rodear el campo de acción de la cámara. Llegarás a un segundo ascensor que tiene el botón averiado, por lo que deberás agarrar una caja y empujarla frente al elevador averiado. Sube encima de la caja y llegarás a una rendija de ventilación del conducto del ascensor. Muévete un poco por el cable hasta que llegues a una especie de pequeña cornisa, déjate caer y baja por la escalera hasta el final.
Ahora mucha atención, porque los guardias de seguridad ya utilizan armas automáticas y pue-



SUPERGUÍ

den hacer mucho daño. Una buena estrategia es recuperar vida en los puntos de guardar y grabar todas las partidas que podamos mientras avanzamos.
En la gran sala hay bastantes enemigos por batir. Una puerta conduce a una habitación llena de cámaras de televisión y dos vigías. Otra baja a unas escaleras y otra está protegida por una combinación. Ésta última es la que nos interesa y para ello debes usar la ganzúa a través de un curioso juego de habilidad. Mueve el mando izquierdo de la consola hasta que el botón X de la pantalla se ilumine, púlsalo entonces. Haz esto varias veces hasta que abras la puerta.
Dentro podrás manipular el sistema de televisión. Coge las ametralladoras de tus enemigos porque las necesitarás más adelante.
Cuando bajes la escalera, sigue las instrucciones de tus aliados para poder sortear el ciclo de las cámaras y llegarás a la gran nave donde se construyen las armas.
Baja las escaleras y tendrás la mala noticia de que uno de los guardianes ha robado el prisma. Afortunadamente es uno de los que te atacan próximamente, por lo que sólo es cuestión de derrotarle a él y a sus compañeros. Una buena estrategia para derrotarlos es subir las escaleras que están en este lugar con el fin de recuperar energía y así poder acabar con los enemigos uno a uno. Es un proceso tedioso pero muy eficaz para avanzar más rápidamente de lo que uno puede pensar en un principio.
Tras recuperar el prisma, sigue avanzando y aniquilando a todos los grupos de vigilantes de las instalaciones.
Llegarás a una sala repleta de armas, donde el juego te da una pequeña pista que es ideal para atacar desde las alturas. Ponte al borde del pasillo superior y pulsa «ataque especial» o lo que es lo mismo, el botón Cuadrado, caerás sobre el tipo y le dejarás fuera de combate con un solo golpe. Elimina a los demás y baja por las escaleras. Allí llegarás a una nueva sala y aparecerá una animación donde se muestra las perversas intenciones de tal laboratorio.

Entrar en el laboratorio

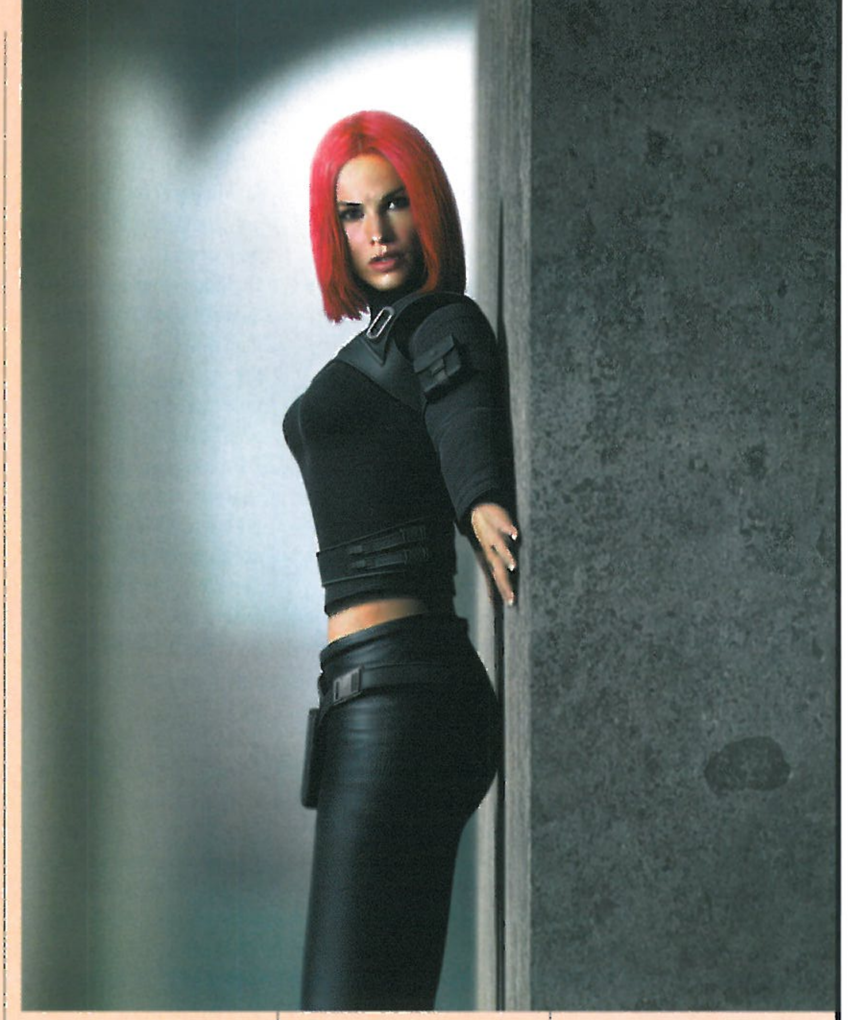
En dicha instalación se encuentra un prototipo de vital importancia para nuestra organización, pero el pasillo de acceso está protegido por ranuras con un gas mortal. La única solución es volver por donde hemos venido y subir al techo del Casino para entrar por otra parte.
Vuelve sobre tus pasos y un nuevo guardián te atacará. Elimínale y entra en la sala de control, recupera la tarjeta de acceso tras un breve puzzle de adivinación de contraseña.
Sube por las escaleras y en la habitación del fondo utiliza la tarjeta, elimina a los guardianes y pulsa el interruptor de la pared. Ahora tendrás pleno control sobre el ascensor que había al principio de este nivel y que una secuencia te mostrará su exacta localización.
Accede al ascensor y elige el piso 2. Sigue el pasillo hasta que llegues a un área con una ventana abierta.
Sube a la misma y llegarás al exterior.
Cruza la esquina y verás a tres matones con muy mala leche y con una fuerza considerable. Intenta liquidarlos uno por uno y usa el viejo truco de huir y recuperar energía.
A continuación verás una torreta ametralladora automática. Es muy sencillo esquivarla, sólo agáchate por debajo y rodéala. Tu próximo objetivo es subir al camión. Los malos son los tipos armados hasta los dientes que hay tras la esquina que ves.
Puede ser una chica muy mala y atraerlos hasta la torreta ametralladora para que ella haga el trabajo sucio o tu mismo te puedes encargar de dicho trabajo. La cuestión es que una vez que subas al camión, éste te llevará a un área bien conocida, aunque esta vez tendrás que subir hasta los conductos de ventilación.
Pero antes de subir, debes «limpiar» la habitación de todo tipo de gente de mal vivir.
Una vez «limpiada» ve a la cabina del camión y verás que a tu izquierda y derecha hay dos amplias escaleras.
Sube por la que quieras y dirígete al centro donde está el hueco del ascensor, rodéalo y verás que al fondo hay una abertura en la pared. Recorre la red de tuberías hasta llegar allí. Es conveniente que en esta fase tengas el modo «sigilo» conectado para evitar caídas innecesarias.
Agáchate y entra en el sistema de ventilación, graba la partida y sigue avanzando. Da un golpe para romper la rejilla.
Avanza por la tubería y luego déjate caer hasta llegar al ordenador.

Un arma terrible

Usa tu módem delante del ordenador y avanza hasta las puertas.
Dentro del laboratorio encontrarás a científicos y matones. No tengas contemplaciones con ninguno y deshazte de todos ellos. Utiliza tu duplicador de huellas en dos científicos y una vez que hayas explorado bien el laboratorio, te darás cuenta que hay dos salas de control a los lados de la sala central donde se encuentra el arma tan preciada.
Como es necesario colocar las huellas de los dos científicos al mismo tiempo en cada uno de los controles dactilares, coloca tu módem en uno de estos aparatos lectores y este procedimiento te dará un margen de un minuto de tiempo real para ir corriendo al otro lado de la sala y colocar la huella en el otro control. Una vez hecho esto, dirígete al centro, graba partida y recupera el arma, que se trata de un curioso láser.

ALIAS





Justo enfrente de esta sala central, se halla la puerta del ascensor, pero debido a la extrema vigilancia del casino, y más desde tu llegada, sería conveniente eliminar uno de los sistemas de alarma, así que utilizando el propio láser, que está en tu inventario, destruye tres cuadros de controles electrónicos que hay a lo largo del laboratorio.

Sube en el ascensor y al abrir la puerta aparecerán dos guardianes más, y una vieja conocida, la encargada de las camareras, la cual es una experta en kárate. Una dura pelea, pero las habrá mucho peores.

Graba la partida y cuando entres en la sala de negocios, un nuevo mensaje de tus compañeros aparecerá.

Escóndete detrás de la barra del bar y podrás escuchar una interesante conversación entre Sark y Anna.

Ambos saldrán corriendo cuando sepan que tu presencia ha sido detectada. Sal de la barra y procura separar a los dos matones, especialmente al del arma automática, entrando en la otra habitación. Juntos serán bastante difíciles de vencer.

Regresa al ascensor y volverás a la cocina. Allí te esperan cuatro enemigos más armados con todo tipo de utensilios de cocina.

Sigue la estrategia de siempre: uno a uno hasta el combate con Sark.

Sark es un excelente luchador, sobre todo cuando dispone de dos hachas carniceras especialistas en cortar carne de espía maciza.

Si acaso estás bajo de energía, corre un poco delante de él, hasta que recuperes la barra y atácale con todas tus fuerzas. Aprovecha sobre todo cuando se haya caído al suelo y no le dejes levantarse. Pronto vendrán refuerzos mientras Sark huye como un cobarde.

Acaba con los compinches de Sark y baja por las escaleras. De repente, la sala principal del casino se llenará de matones. Debes abrir todas las puertas y escapar del tulmulto. Hay una ventana a la izquierda de la sala que será tu salvación. Ve hacia ella y aparecerá la última escena cinemática de esta fase.

EL MUSEO

Sydney llega ahora hasta Arabia Saudita en busca de una reliquia que se encuentra escondida en el Museo Nacional de aquel bello país.

Esta fase es mucha más corta que la anterior y nuestra mayor preocupación será las búsqueda de unos huesos escondidos a lo largo del recinto.

Nuestra protagonista entra disfrazada de mujer poseedora de millones de dólares en el banco y con la excusa de ofrecer un donativo al Museo, Sydney debe llegar hasta el segundo piso del Museo. La mejor forma de hacerlo es llegar hasta la parte de atrás y subir por una pequeña escalera hasta que el juego indique misión completada.

Es hora de cambiar de traje y Marshall nos advertirá cuidadosamente de los rayos de vigilancia.

Para eliminarnos podemos utilizar un artilugio de alta tecnología de nuestro inventario que hará que el juego cobre más emoción, pero si lo que queremos es una pelea rápida podemos enfrentarnos con los guardias de seguridad que no darán demasiados problemas, a excepción de los que van armados. Pero aquí incluso es más fácil rodearlos y atacarlos utilizando varios combos con la tecla X. Así los dejarás machacados en el suelo.

Llegaremos a un pasillo en la parte superior donde al final de la pared hay un terminal de ordenador. Accede al terminal con tu módem, utilizando los consabidos puzzles de combinaciones de letras.

Cuando hayas «hackeado» el terminal, una animación te indicará la localización de la habitación del ser-





supergu í

vidor donde tienes que dirigirte ahora. El servidor está justo debajo del terminal, por lo que puedes optar a recorrer todo el nivel hasta abajo o bien, pegar un salto y llegar sin más demora al servicio, a excepción del «entretenimiento» con todos los guardianes.



La búsqueda ósea

Tras «hackear» el servidor, tus amigos te confirmarán la existencia de seis huesos donde es posible que esté escondida la reliquia científica que buscas. En ese mismo momento las huestes de Anna asaltan el Museo buscando lo mismo que tú, por lo que los problemas se multiplican bastante.
No te preocupes, todo es bien sencillo, hay un hueso en la planta superior, justo donde te encuentras ahora y cinco en la planta principal. El hueso de la planta superior se halla a la izquierda de la habitación del servidor, pero búscalo con el mapa de tu PDA que te indicará una cruz verde con su localización exacta. Cada uno de los huesos está encerrado en urnas de cristal que deberás abrir con la ganzúa y el correspondiente hueso de habilidad.
Los hombres de Anna, tu enemiga, están muy bien armados, así que la estrategia es «barrer» de tipos pesados cada planta y luego buscar tranquilamente los huesos. Utiliza el PDA para aprender las nuevas habilidades o combos de ataque y defensa de Sydney y como siempre, utiliza la táctica de huir y recuperar energía para los momentos más complicados. Una pequeña pista para los más «despistados», las escaleras para aceeder de la planta superior a la principal están detrás de una puerta a la derecha del mapa, señalado por una pequeña muesca.
Cuando recuperes el sexto hueso, Marshall te indicará que no todo es tan fácil pues hay un séptimo hueso en la cámara acorazada del Museo. Para ir hasta él, debes regresar de nuevo a la planta superior. Muy cerca de la habitación del servidor, había antes una puerta que no se podía abrir, la cual conduce a la sala de las armas antiguas. Bien, dirígete allí, pero ten cuidado con los combates que cada vez son más duros.

La cámara acorazada

Antes de entrar en las escaleras que se dirigen a la cámara, tendremos un ajuste de cuentas con el chofer que sedujimos en el casino.
Bajar por las escaleras significa combates continuos, así que recupera energía y practica los combos y otras artimañas más clásicas como huir a toda pastilla.
Cuando llegues abajo, graba partida, y entra dentro de la cámara. Empezará un subjuego donde tendrás 30 segundos para fotografiar todos los objetos que puedas.
Bien, sal de la cámara y persigue a Anna hasta dar con la salida de incendios. Es muy fácil, sólo tienes que seguir la brújula de la pantalla que el hueso lleva.
En esta fase del juego, debes seguir a Anna, despreocúpate de sus guardianes y pasa de sus ataques.
Llegarás fuera del edificio y en una de las plazas perderás de vista a Anna, rodeándote de enemigos. No desesperes. Verás en una esquina a Anna, que corre hasta el tejado. Persíguela de nuevo hasta que veas cómo huye en un helicóptero. Afortunadamente, aquí no acaba todo...

LAS RUINAS

Tras nuestro viaje por el museo árabe, debemos visitar una excavación arqueológica en torno a una antigua ciudad del desierto. Nuestro paseo aquí es muy sencillo y no tiene pérdida, pues se trata de un laberinto donde cada sala o patio tiene una única entrada y salida. Tan sólo hay que seguirlo y tener cuidado con los grupos de guardianes que son muy peligrosos si están todos armados. En ese caso, lo mejor es ir uno por uno con tácticas de esquivar y huir hasta recuperar energía y una mejor posición de ataque.
Hay bastantes puntos para salvar partida, por lo que este escenario no da muchos problemas para llegar al final.
Cuando Sydney llegue hasta lo alto de la ciudad, podrá contemplar horrorizada cómo Marshall está en manos de Anna y a punto de ser ejecutado a no ser que Sydney se entregue. Pese a las súplicas de Marshall, Sydney se deja capturar y la siguiente escena será presenciar cómo los dos compañeros han sido maniatados al lado de una pequeña bomba nuclear que estallará en muy pocos momentos.
Para escapar, es necesario resolver un nuevo puzzle utilizando ganzúa, pero esta vez con el inconveniente de tener sólo 30 segundos para poder solucionarlo.
De lo contrario, seremos volatilizados. Lo malo es que hay muchas combinaciones que son realmente difíciles de resolver, y algunas tan fáciles como apretar varias veces el botón X casi de inmediato.
Todo es cuestión de suerte y mucha paciencia. Nosotros lo resolvimos en al sexto intento, aunque pudimos contemplar horrorizados cómo, con sólo 18 segundos, se avecinaba un nuevo puzzle de «hackeo» de sistemas informáticos.
Por fortuna, al segundo intento, el sistema se desbloqueó totalmente.
Para acabar esta segunda parte del juego de Alias, todo consistirá en tener mucha paciencia y bastantes gotas de suerte, además de ser un poquito hábil con el DualShok.

SÚPER CONCURSO

DEUS EX: INVISIBLE WAR



Proein y **SuperJuegos** te invitan a conocer el misterioso mundo del RPG de Deus Ex: I.W. para Xbox. Si quieres ganar uno de los 15 juegos que se sortean tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de mayo.

¿Qué compañía ha programado el juego?

A) Ion Storm **B)** Liebre Soft **C)** John O'Storbo

CONCURSO «DEUS EX: I.W.»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **deussj, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **deussj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de mayo.


s p e r g u í



FORBIDDEN SIREN

por Angelfran

FORBIDDEN SIREN

Sin duda, Forbidden Siren te conseguirá helar la sangre en muchos momentos. Pero no te preocupes, te desvelamos los secretos de la aventura de los principales niveles del juego para que sobrevivir en este mundo infernal de zombis y leyendas orientales no sea tan duro.

KYOYA SUDA

Ayer- 23:00

Primer objetivo

Abre la puerta del cobertizo y coge las llaves del coche y la carta de la Comunidad Hanuda. Sal del cobertizo y busca en el suelo la tarjeta de identidad del Tetsuo Ishida, está cerca del muro donde el policía te busca. Entra en el coche y coge la revista. Arranca con las llaves y sal pitando.

Día 1 - 02:00

Sigue las instrucciones de Hisako, se trata de un Tutorial para familiarizarte con el juego. Aquí lo importante es coger una llave, un grabado con inscripciones y una carta a Risa Onda.

Día 1 - 08:00

Aquí puedes coger un atizador de fuego que te vendrá de maravilla como arma. De momento úsalo para abrir la puerta y tendrás un encuentro muy feliz... No olvides recoger el destornillador y unos cuantos libros que aparecerán en este nivel. Recuerda que Miyako Kajiro está ciego y tu eres su fiel guardián.

También hay un claro en el bosque que debe ser removido para examinar una vieja tumba.

Día 2 - 01:00

En este escenario hay tres pilares en forma de triángulo, debes iluminarlos con la linterna, mientras evitas a los shibito, cuando llegues al último pilar golpéale cuatro veces. Uno de los shibito tirará su arma, cógela y sal corriendo, se recargará automáticamente y podrás derribar a quien te plazca, especialmente uno que tiene una espada; liquídale para recogerla, pero cuidado con el ente invisible, deberás utilizar el escudo Uryen varias veces para liquidarle.

En el último escenario de todos, deberás ir derribando enemigos a todo trapo, coge la espada que se iluminará en los momentos más difíciles. La chica te indicará el camino a seguir y para ello deberás dirigirte a una misteriosa colina. Allí te encontrarás con Datatshushi que deberás decapitarle con la espada luminosa.

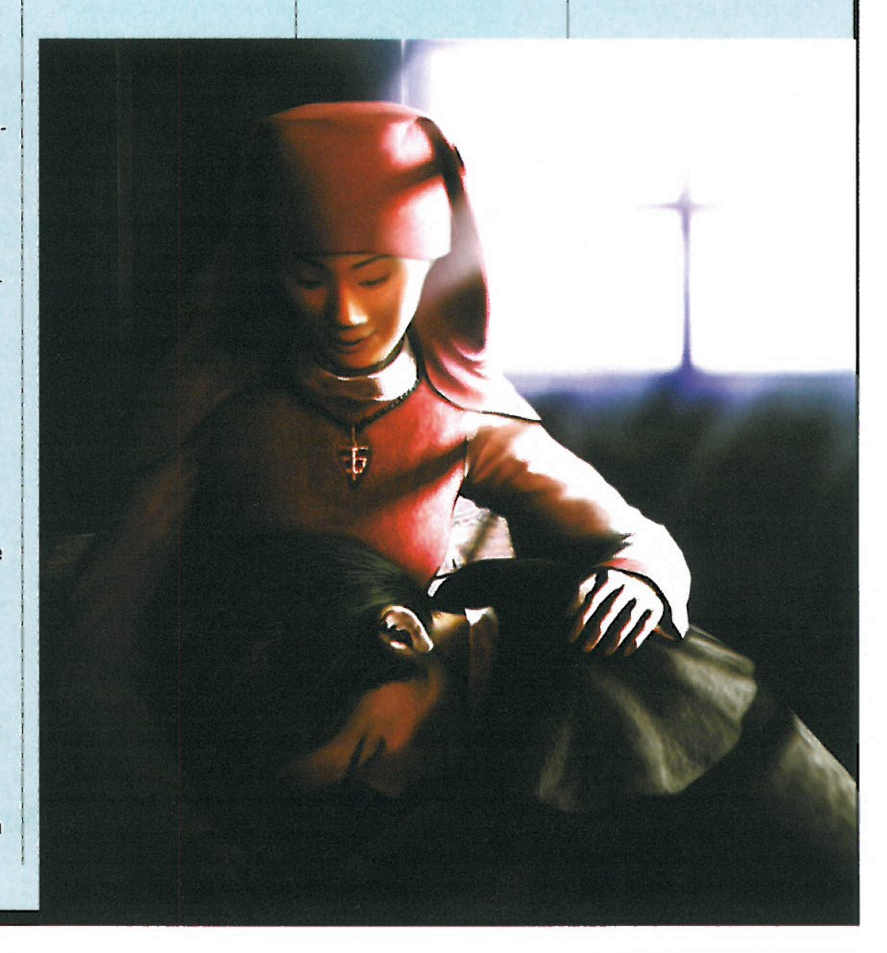
TAMON TAKEUCHI

Día 2 - 01:00

Usa el puente de madera para evitar al francotirador y escapar sin demasiados problemas utiliza el camino que hay detrás de la caseta y seguir el camino hasta Karuwari. Ahora debes dejar a Yoriko al principio del nivel y tienes que tener la sangre fría para matar a todos los shobito. Lo mejor que puedes hacer es dirigirte a los tejados de las casas, ante todo para matar al shobito francotirador. Un truco muy bueno es coger la radio de la casa de Yoshimura y colocarla en el cubo del pozo. Los shibito se sentirán atraídos por la música y caerán ellos solitos. En el pozo encontrarás a un shibito con un ídolo que deberás recoger, al igual que un fragmento de piedra en el cementerio.

Día 1 - 20:00

Coge las balas del coche de policía y sigue al shibito con la antorcha. Dispárale varias veces hasta vencerle. En este escenario



s u p e r g u í

podrás también recoger la tarjeta de estudiante de Yoriko Anno, así como unas notas de Tamon en la cueva.

Día 2 - 10:00
Cruza el puente y vierte la gasolina sobre tus pasos para incendiarlo después. Crúzalo corriendo y en zig-zag para evitar al francotirador, corre hasta la cima de la colina y mátale cuando él esté cruzando al final del puente.

Día 2 - 10:00
Coge los forces de la habitación y úsalos para romper la cadena con la llave del patio. Abre dicha puerta y sube escaleras hacia arriba hasta llegar a la habitación de Mina.
Destrúyela con unas cuantas balas y recoge las gafas de Yoriko.

KEI MAKINO
Día 1 - 12:00
En el punto de comienzo, sigue el camino hasta la casa. Coge el sendero cercano a la cueva hasta la tumba y ve hasta ella. Rodea al shibito armado con un martillo para evitarle y ve dirección derecha. Sigue el camino hasta Hirasakai. Mata al shibito armado con una escopeta y no te preocupes por Tomoko. En el segundo objetivo, deberás hacer lo mismo, solo que al final aparecerá un nuevo shibito, vigílale para averiguar la combinación que abre la tumba. La recompensa es un libro de Tomoko.

SHIRO MIYATA
Día 1 - 03:00
Recoge la antorcha cuando comiences este nivel. Ahora ve hacia la colina y coge el trinquete y la bengala del coche accidentado. Ve a lo alto de la colina y coloca la bengala en el barril. Esto atraerá a los shibito, ahora podrás cruzar el puente y recoger el bidón en la fábrica. Regresa al coche y llena el bidón con gasolina. La gasolina servirá para poner en funcionamiento el generador de la planta y confundirá al shibito permitiéndote huir.
En el segundo objetivo, recoge la antorcha de nuevo y la tarjeta telefónica. Ve debajo de la colina hacia el puente y usa la tarjeta en la cabina telefónica para atraer a un shibito. Después de acabar con él, sigue a otro shibito, éste está desarmado para averiguar el escondite de los zapatos, que es el segundo objetivo.

RISA ONDA
Día 1 – 04:00
Busca en la caseta y recoge el cable de la cometa. Manipula en el circuito de la pared para conectarlo. Entra en la cocina y recoge el cable del extractor y la taza, y enciende el extractor. Esto atraerá a un nuevo shibito que te permitirá salir del nivel.
En cuanto al segundo objetivo, debes subir a los cobertizos y andar por el tramo que está en malas condiciones y recoger la paleta. Ve a la piscina y usa la paleta en el barro para descubrir un interesante objeto mágico.

RISA ONDA
Día 1 – 22:00
Huye de Mina a través del corredor, entra en la habitación 203 y abre las cortinas. Ve a través del borde exterior del edificio y entra en la habitación 202. Cruza la puerta al final del pasillo y apaga la alarma de emergencia.











REIKO TAKATO
Día 1 – 02:00
Hay tres shibitos bastante peligrosos, síguelos de cerca hasta que puedas subir por las escaleras. Recoge las llaves del gimnasio en el mueble, entra en el gimnasio y baja por las escaleras. Recoge la palanca y usa la llave para abrir el candado. Después de dejar el gimnasio, Harumi se esconderá en el servicio o en la librería, ve a por ella y usa la palanca en la ventana para salir del edificio.

AKIRA SHIMURA
Día 1 – 08:00
Recoge la tijera en la cabaña de la sirena y úsala para cortar el cable en el poste Nº 3. Pulsa sobre la vagoneta para atropellar al shibito. Ve a la cabaña y recoge la llave del shibito para abrir la puerta situada cerca de la cabaña. Escala sobre el edificio en ruinas a la derecha de la cabaña para acabar el nivel.

Día 1 – 16:00
Dispara a los dos shibitos que persiguen a Yoriko y entonces baja desde la torre. Dispara al nuevo Shibito y encuentra a Yoriko, que está en la casa de Yoshimura. Entonces, regresa a través del puente de madera cuidándote de los Shibito que están en el tejado de la casa de Nakajima. Para salir del nivel, persuade a Yoriko que atraiga al shibito y entonces podrás dispararle.
Como segundo objetivo, tendrás que hacer lo mismo que en el primero, pero no luches contra los shibitos, sólo tienes que saltar a través de la escalera de la chimenea. Salta a una distancia prudencial.

TOMOKO MAEDA
Día 1 – 17:00
Toca el timbre para atraer la atención del shibito, evítale y entra en el coche policía y acciona la sirena. Escóndete en las piedras y cuando pase el shibito con la pistola, corre rápidamente hacia la salida de Harayadori para finalizar el nivel.
Como segundo objetivo debes escapar en menos de dos minutos de este nivel, así que ve hacia los escalones delante de la tumba y en lo alto de la escalera corre en zig-zag hasta la salida hacia Harayadori.

NAOKO MIHAMA
Día 1 – 19:00
Coge la llave de la caseta al final. En otra caseta encontrarás un arma. Cuando salgas caerá una caja y podrás recoger la llave de la caseta Nº 5. Ve donde está la sirena, acciónala para atraer a los shibitos y destrózalos con tu nuevo armamento.
Como segundo objetivo debes salir del nivel antes de que los shibitos sean derrotados. Para ello, activa la alamar y empuja la vagoneta a la caseta Nº 5, si acaso el mecanismo de la vagoneta no funciona, tendrás que liquidar a los shibitos con tu arma en el menor tiempo posible para que no puedan revivir antes de que salgas del escenario.

Día 1 – 22:00
Sal del gimnasio y ve a la habitación de suministros y recoge los compases. De nuevo sube escaleras hacia arriba al gimnasio y usa los compases para coger la llave que abre una pequeña habitación. Sal de este edificio a través de esta habitación, pero antes recoge el objeto astronómico que está en una de las habitaciones del gimnasio.
En la segunda misión deberás buscar el Libro de Hanuda y escapar de la escuela. Ya que de este modo darás fin a esta pesadilla.
Esperemos que os hayamos servido de ayuda para uno de los mejores juegos de la temporada.



supertrucos



SPY HUNTER 2

[XBOX]

TODAS LAS ARMAS Y MISIONES
En el menú principal presiona L1, Negro, Blanco, R1, R1, Blanco, Negro, L1.

MUNICIÓN INFINITA
Pausa el juego e introduce esta combinación: R1, L1, Negro, Negro, Blanco, R1, L1, Negro, Blanco.

INVENCIBILIDAD
Pausa el juego e introduce esta secuencia: L1, L1, L1, Negro, L1, R1, R1, L1, Negro.

[PS2]

TODAS LAS ARMAS Y MISIONES
En el menú principal del juego presiona L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1. Un mensaje te informará de que el truco ha funcionado.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona *Start* en el transcurso de una misión para pausar el juego. A continuación pulsa R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2. Repite el código para desactivar el efecto deseado.

INVENCIBILIDAD
Presiona *Start* para pausar el juego durante el transcurso de una misión. A continuación pulsa L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2. Un mensaje te informará de que el truco ha funcionado.



TENCHU REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS

Pausa el juego e introduce las siguientes combinaciones para lograr estas ventajas:

RECUPERAR ENERGÍA
Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X, X.

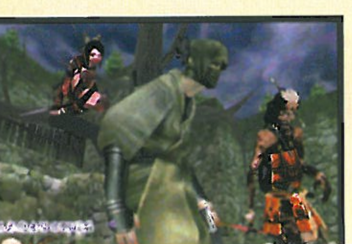
En la pantalla de selección de *items* pulsa las siguientes secuencias de botones:

INCREMENTAR NÚMERO DE ITEMS
Mantén presionados los gatillos Izquierdo y Derecho y pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X, X, X.

DESBLOQUEAR TODOS LOS ITEMS
Mantén presionados los gatillos Izquierdo y Derecho y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X, X, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, X.
Pulsa las siguientes combinaciones en la pantalla del mapa, donde seleccionas la misión:

ABRIR TODAS RUTAS
Pulsa R3 (presiona el botón R hacia adentro), L3, gatillo Izquierdo, gatillo Derecho, Blanco, Negro.

ABRIR TODAS LAS MISIONES
Presiona Blanco, Blanco, gatillo Izquierdo, gatillo Derecho, Derecha, X, L3, R3.





FIGHT NIGHT 2004

En el menú principal, selecciona *My Corner* e introduce las siguientes combinaciones:

DESBLOQUEAR TODOS LOS RINGS
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha.

BOXEADORES CABEZONES
Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquerda.

supertrucos

SPAWN: ARMAGEDDON

[PS2] [XBOX]

Los trucos funcionan por igual en las dos consolas. Sólo tienes que pausar el juego e introducir las siguientes secuencias (cuando lo hagas correctamente oirás como Spawn te dedica una frasecilla).

TODOS LOS CÓMICS
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Arriba.

TODAS LAS ARMAS
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda.

MUNICIÓN INFINITA
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.

ELEGIR NIVEL
Arriba, Abajo, Izquireda, Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba.

DESBLOQUEAR LA ENCICLOPEDIA:
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo.

NECROPLASMA INFINITO
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.

LA MANSIÓN ENCANTADA

[PS2]

ZEKE ES UN ESQUELETO
Para que el protagonista se transforme en un amasijo de huesos mantén pulsado X, Círculo, A y Triángulo durante la secuencia de introducción, justo antes de que aparezcan los textos legales. Suelta los botones cuando aparezca la pantalla de título.

ZEKE ES INVISIBLE
Mantén pulsado X, Cuadrado, L1 Y R1 durante la secuencia de introducción, justo antes de que aparezcan los textos legales. Suelta los botones cuando aparezca la pantalla de título.

INVENCIBILIDAD
Mantén presionado Derecha y a continuación pulsa Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X durante el transcurso del juego.

MEJORAR LAS ARMAS
Mantén presionado Derecha y a continuación pulsa Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X durante el transcurso de una partida.

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> **Final Fantasy X-2**
RPG ■ Square Enix

02> **Euro 2004**
Deportivo ■ EA Sports

03> **Hitman Contracts**
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

04> **007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games

05> **Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games

06> **Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

07> **Medal Of Honor R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games

08> **Rainbow Six 3**
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

09> **Transformers**
Shoot'em-up ■ Atari

10> **R:Racing**
Conducción ■ Namco

XBOX

01> **Splinter Cell P.T.**
T.E.A. ■ Ubi Soft

02> **Euro 2004**
Deportivo ■ EA Sports

03> **Rallisport Chall. 2**
Conducción ■ Microsoft

04> **Hitman Contracts**
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

05> **007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games

06> **Top Spin**
Deportivo ■ Microsoft

07> **TOCA Race Driver 2**
Conducción ■ Codemasters

08> **Counter Strike**
Shoot'em-up ■ Microsoft

09> **Project Gotham 2**
Conducción ■ Microsoft

10> **Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

GAMECUBE

01> **Final Fantasy C.C.**
Action RPG ■ Square Enix

02> **007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games

03> **Mario Kart D.D.**
Conducción ■ Nintendo

04> **R:Racing**
Conducción ■ Namco

05> **Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

06> **Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games

07> **Pokémon Colosseum**
RPG ■ Nintendo

08> **Beyond Good & Evil**
Aventura ■ Ubi Soft

09> **Pokémon Channel**
Simulador TV ■ Nintendo

10> **Sonic Heroes**
Acción-Puzzle ■ Sega

N-GAGE

01> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts

02> **T. Hawk's Pro Skater**
Deportivo ■ Activision

03> **Virtua Tennis**
Deportivo ■ Sega

04> **Tomb Raider**
Aventura ■ Eidos

05> **Splinter Cell**
Aventura ■ Ubi Soft

GBA

01> **Metroid Zero Mission**
Acción ■ Nintendo

02> **Sword Of Mana**
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix

03> **Final Fantasy Tactics**
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix

04> **Sabre Wulf**
Plataformas/Puzzle ■ THQ

05> **Super Mario Adv. 4**
Plataformas ■ Nintendo

JAPÓN

01> **Dragon Quest V**
RPG. ■ Square Enix (PS2)

02> **Onimusha 3**
Aventura ■ Capcom (PS2)

03> **Legend Of Zelda TFS**
Action RPG. ■ Nintendo (GC)

04> **Pokémon Fire Red**
RPG ■ Nintendo (GBA)

05> **King Of Fighters 2002**
Beat'em-up ■ SNK-Playmore (PS2)

muy personal

The Elf

DRAKENGARD

Desde aquí queremos felicitar a Take Two por la interesante y poco común iniciativa de acercar a nuestro continente juegos que triunfan en Japón como *Drakengard*. Un atractivo título programado por Cavia para Square Enix que mezcla tres tipos de juego diferentes (acción, beat'em-up, RPG...) y que supone un soplo de aire fresco en occidente. ¡Enhorabuena!

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Driv3r**
Conducción ■ Atari (PS2-Xbox)

02> **Gran Turismo 4**
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

03> **Red Dead Revolver**
Shooter ■ Take 2 (PS2-Xbox)

04> **Silent Hill 4**
S. Horror ■ Konami (PS2-Xbox)

05> **Resident Evil 4**
S. Horror ■ Capcom (GameCube)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1. Final Fantasy X-2
2. GTA Vice City (Platinum)
3. Need For Speed Underground
4. James Bond 007: Todo o Nada
5. Pro Evolution Soccer 3

XBOX
1. Splinter Cell Pandora Tomorrow
2. Top Spin
3. Project Gotham Racing 2
4. Counter Strike
5. James Bond 007: Todo o Nada

GAMECUBE
1. Final Fantasy Crystal Chron.
2. Metal Gear Solid: T.T.S.
3. James Bond 007: Todo o Nada
4. POP: Las Arenas Del Tiempo
5. Beyond Good & Evil

GAME BOY ADVANCE
1. Final Fantasy Tactics
2. Sword Of Mana
3. Pokémon Rubí
4. Yu-Gi-Oh: Las Cartas Sagradas
5. Super Mario Advance 4: SMB3

N-GAGE
1. FIFA Football 2004
2. Splinter Cell
3. Moto GP
4. Rayman 3
5. Sonic N



Conéctate a SUPERJUEGOS CON MITO



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SuperJuegos y recibirás este fantástico reloj de marca MITO

Consigue 11 números y este reloj MITO por sólo 33,00€

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €
❑ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 49,00 € . Resto Países: 54,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

INTERNECIO

SGOLFOMENSAJES

Laura Pérez. ¿Que la caja vino sin DVD dentro? Jo, que suerte tienes. Yo me tuve que tragar toda la peli sin anestesia. Eso sí, ahora duermo como un bebe. Laura, te lo repetire mas abajo, pero dile al zangolotin de Paniagua que estoy muy decepcionado con él, ¡que me mande algo de una vez!

Olga Medina. Ya te vale. Le mandas emails a la gente de la redaccion (que aqui se sabe todo) y a mi no te dignas ni a escribirme una misera epistola. Por cierto, ¿que fue de tus coleguitas tipo The Eva y demas? ¿Siguen vivos o se han comido a si mismos?

Y al resto. Meted la cabeza en el mingitorio de un elefante.



Laura Pérez Seguer

La perra emigrante

Princess Baby. Playa Blanca (Lanzarote)

Estimado onanista que toca el acordeón con los pies:
Me marché sin dejar rastro de tu vida, dejando un gran vacío en tu interior. Por fin regreso para revelar mi paradero y otras cuestiones de interés público. Me recluí en un monasterio budista para adquirir la suficiente tolerancia y comprender que eres un clon de Ángel Cristo con la cabeza cargada de cagarros de cabra. Aún así también mereces vivir. Mi maestro me reveló muchas cosas de tu vida, como que fuiste abandonado por la mujer barbuda de 4 culos y adoptado por la redacción como pisapapeles. Tambiés es cierto el rumor que corre de que afilas los lápices con el ojo de tu culete estilo sacapuntas. Tu sección está tan reducida como tu miembro viril. Das pena. Dentro de poco tu nombre no aparecerá ni en el D.N.I. Tu entrepierna huele a añeja y tu pelo se ha caído, pero no te preocupes, lo importante es participar. Sólo te queda el mantener con buena punta los lápices de los redactores. Próximamente te mandaré foto si te portas bien.

■ ***No puedo negarlo, «me se salen» las lágrimas cuando veo que l@s viej@s neci@s siguen viv@s y, años después, vuelven al redil. Aunque para qué negarlo... Princess Baby era una fulana que bebía los vientos por mí y tuvo que emigrar a mis queridas Islas Canarias para olvidarme. Quería borrarme de su mente, así que se empleó en el departamento de lavandería de un hotel para poder meter la cabeza en la pila de ropa y tratar de eliminar esa mancha que para ella era mi recuerdo. No lo ha conseguido. Esta carta prueba su amor incondicional, pero me veo obligado a rechazarla de nuevo... Puntualizaciones: soy un ángel sin duda, y como un «cristo» dejo el cuerpo a mis churris por mis capacidades amatorias (pregúntaselo a tu compi de curro). Y efectivamente, una parte de mí se usa en la redacción de pisapapeles. Y me parece genial que me mandes una foto reciente tuya, ya que la única que conservo es aquella en la que ibas con una amiga tuya en una moto robada (y más fea que tu culo, melona). Ya tardas (me alegra saber de ti).***

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas



*Si no fuera por **Mr. Gandía**, esta sección tendría menos dibujos que la guía telefónica. Y menos mal que **Laurita** lleva una racha descomunal de 3 dibujos seguidos sin descanso. **Laura**, insisto, dile a **Paniagua** que se acuerde de mí...*

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

TOP NECIO

1. **PRINCESS BABY** ¡El zorron ha vuelto!
2. **JUANJO DE EA GAMES** Si no me buscas, me buscaras...
3. **ALFONSO VIÑUESA** El ma ma mario de la carnisera
4. **PEDRO ARRANZ** Vente al confesionario, mocito
5. **OLGA MEDINA** Ingrata y necia clasica

EDICIÓN DE VÍDEO

Efectivamente, los equipos domésticos ya están en condiciones de permitirle emular al mismísimo Spielberg. Por ello, PC PLUS ha analizado 7 de las mejores configuraciones del mercado, desde las más económicas a las más caras, una comparativa a la que siguen otras sobre pantallas planas de 19 pulgadas, software de seguridad para Internet y un interesante «cara a cara» de los procesadores más potentes de Intel y AMD.

Como cada número, en la revista encontrará los análisis de hardware y software más concienzudos, con productos como StarOffice 7, Sony DCR-DVD 201 ó Epson Stylus Photo R800, por mencionar sólo unos pocos, y completos informes acerca de la publicidad On-line, cómo montar una pequeña red Wi-Fi, y la vuelta de los programas del pasado.

Además, las nuevas funcionalidades para Tablet PC de Windows XP SP2 y, de regalo este mes de mayo, dos SuperCD con numerosos programas completos, como EvilFoto o ConceptDraw Standard 1.8, versiones de prueba y una estupenda demo del juego The Westerner con un parche de actualización.

No se lo pierda. Revista PC PLUS y dos SuperCD de regalo por sólo 5 Euros en su quiosco.



¡Splinter Cell Pandora Tomorrow en exclusiva!



Aunque todavía faltan un par de meses para que el juego de espionaje más esperado del momento llegue a nuestro país, no hemos podido evitar desplazarnos a París, a las oficinas centrales de Ubi Soft, para descubrir de primera mano y en exclusiva las novedades de la versión PlayStation 2. Otra de las grandes sorpresas que os aguardan en este número de mayo es un completo avance de SingStar, la nueva sensación de Sony Computer que convertirá vuestra consola en algo más que un karaoke, con dos micrófonos y 30 canciones (15 de ellas en castellano) que os convertirán a partir de junio en auténticas estrellas de la canción. Tampoco hemos perdido la pista a Silent Hill 4, a las próximas novedades de Acclaim para 2004, al nuevo Harry Potter o a Drakengard, la última creación de Square Enix presentada por sus creadores en Tokio. Un suculento menú acompañado de todas las novedades del mes y un DVD-ROM que os permitirá disfrutar con 10 demos jugables de títulos tan esperados como Cuestión De Honor, Transformers, Richard Burns Rally, Fight Night 2004 o Arc: El Crepúsculo De Las Almas. Todo por sólo 6 Euros.

SU PROPIO ESTUDIO FOTOGRÁFICO

En el número de mayo de DigitalCamera Magazine encontrará un completo informe que le proporcionará toda la información necesaria para construir su propio estudio de fotografía: las técnicas de iluminación de los profesionales, sacar partido a los distintos tipos de luz, utilización de fondos, reflectores y fotómetros, etc. Además, los análisis y la guía de compras le ayudarán a acertar a la hora de escoger una cámara digital. Descubrirá la Sony DSC-F828 y la Nikon Coolpix 8700, dos de los primeros modelos compactos de gama alta que utilizan un sensor de imagen de 8 megapíxeles. Y además, la Nikon D70, la primera SLR digital de este fabricante que puede adquirirse por menos de 1.500 euros, Fujifilm F610, Kyocera L3v y muchos más productos. Por otro lado, si quiere crear un personaje de fantasía inspirado en el universo de El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres, podrá aprender todos los pasos necesarios en el proyecto creativo del mes de Mayo. Y como siempre, un CD-ROM de regalo con programas completos sólo por 5 Euros.



ULTIMA HORA

NAMCO

Dos bombazos para inaugurar 2005

Ace Combat 5

Los escenarios fotorrealistas de *AC4 Distant Thunder* son pinturas rupestres en comparación a lo que está preparando **Namco** para esta quinta entrega de la saga *Ace Combat*. Escenarios de hasta 100 Km cuadrados de extensión acogerán las más de 30 misiones que ofrecerá ***Ace Combat 5 The Unsung War***, con un modo Historia que duplicará en duración al de *AC4* y donde podremos pilotar 50 modelos de caza reales, y otros surgidos de la imaginación de los componentes de **Aces Project**. Todos estos datos (junto con la incorporación de un nuevo interfaz, *Wingman Command*, con el que podrás desarrollar tácticas de ataque con otros aviones aliados) acaban de ser desvelados por **Namco**, unos días antes de presentar el juego en la feria **E3** de Los Ángeles. Eso sí, aún no hay noticias sobre los rumoreados combates On-line.

//AC5 será el doble de largo que su predecesor//



Death By Degrees

El otro notición con sello **Namco** que nos ha llegado en pleno cierre tiene nombre y apellido: Nina Williams. El popular personaje de la franquicia *Tekken* protagonizará una espectacular aventura de acción que combinará los tiroteos con el combate cuerpo a cuerpo. La trama de ***Death By Degrees*** transcurre años antes de la primera edición del torneo *Tekken* y mostrará la faceta más desconocida de Nina, cuando estaba bajo órdenes de la CIA. A bordo de un transatlántico repleto de enemigos, Williams nos deslumbrará con su pericia con la espada y las armas de fuego. Hace meses **Namco** publicó las primeras imágenes del proyecto, pero no ha sido hasta ahora cuando ha mostrado pantallas del juego.



Mucho antes de partirse el rostro con Heihachi y su retoño, Nina Williams era considerada uno de los agentes más letales de la CIA. En Death By Degrees podréis comprobar el porqué de esta temible reputación.




Métele duro a tu móvil

5584

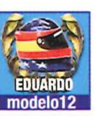


★ FUENTE

Bájate lo último de: Estopa

Envía un mensaje al 5584 con TONOJGO FUENTE o POLIJGO FUENTE

Nombres color






modelo11, modelo12, modelo13, modelo14, modelo15, modelo16, modelo17, modelo18, modelo19, modelo20, modelo22, modelo24

Envía al **5584** el texto **NOMBRECOLORJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBRECOLORJGO JUAN11**

MOVILES COMPATIBLES: Nokia: 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310- Phillips Fisio 820, 825 - Siemens SX1, MC60 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30 - Alcatel One Touch 535 y 735

salvapantallas animados



matrix, bruja, yinyan, halamadrid, visca, tigre01, tierra, bat, avion, camello, anillo, pirata2, iguana, mono, perro, robot, crespon, pez

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOJGO CRESPON**

salvapantallas



devil02, bebe01, bad01, igor01, rex01, tiburon, tigre01, delfin01, tigre02, vaca01, espana01, satanico01, ski01, gato09, orca01, payaso01, aguila02, caballo02, coche17, gay01, leopardo01, luna01, moto03, sniper01, mona01, siberian01, anillo02, bio01

Envía un mensaje al **5584** con el texto **FOTOJGO** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOJGO DEVIL02**

tonos&polifónicas

• exitos	ref.
Bulería/David Bisbal	buleria
Tengo/Queco	tengo
Cuando zarpa el amor/Camela	zarpa
Oye el boom/David Bisbal	boom
Abre tu mente/Merche	mente
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
Soy lo que me das/Chenoa	soy
La chica de la habitacion.../Fran Perea	allado
Crazy in love/Beyonce	crazy
Camina y ven/David Bisbal	camina
1 más uno son 7/Fran Perea	serrano
Volver a disfrutar/El Canto del Loco	volver

• top 11	ref.
Fuente de energía/Estopa	fuente
Ya nada sera lo de antes/El canto del loco	yanada
No es lo mismo/Alejandro Sanz	mismo
Shut up/Black Eyed Peas	shut
Olvidate de mi/Iguana tango	olvidate
Saoke/Junior	saoke
Te quise tanto/Paulina Rubio	quise
Tardes negras/Tiziano Ferro	tardes
Permitame señora/David Bisbal	senora
Deseos de cosas imposibles/Oreja de Van Gogh	deseos
Al menos ahora/Nek	nek
La rosa de los vientos/Mago de Oz	vientos

• cine	ref.
Lady Mermelade/B.S.O. Moulin Rouge	lady
Into the west (El Señor de los Anillos)/Annie Lennox	anillos
Shrek/B.S.O.	shrek
Pantera rosa/B.S.O.	pantera
Ghost/B.S.O.	ghost
Pretty Woman/B.S.O.	pretty
Gladiator/B.S.O.	gladiador

• television	ref.
Shin Chan/Dibujos animados	shinchan
Aquí no hay quien viva/B.S.O.	viva
Embrujadas/B.S.O.	embrujadas
Rasca y pica/Serie tv	rasca
Las Supernenas/B.S.O.	supernenas
Más que nada/Tanga Girls	tanga
Los lunnis/T.V.	lunnis

• varios	ref.
CSI/Serie tv	csi
Inspector Gadget/Serie tv	gadget
La familia Adams/Serie tv	adams
Toxic/Britney Spears	toxic
Poco a poco/Jeremías	poco
Looney Tunes/Dibujos	looney
He sido tan feliz contigo/Alejandro Sanz	contigo

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono y **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOJGO BULERIA** o bien **POLIJGO TENGO**

banderas animadas

BAJATE LA BANDERA DE TÚ COMUNIDAD. andalucía, aragón, baleares, canarias, cantabria, castillalamancha, etc.





asturias, catalunya, euskadi, galicia, navarra, valencia

Envia un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOJGO ASTURIAS**

CAMISETA

La camiseta de tuequipo ahora en tu móvil





barça 04, madrid 14, athletic 02, atleti 03, betis 05, sociedad 14, sevilla 02, valencia 03

Envía al **5584** un mensaje con el texto **CAMISETAJGO** (espacio) el código numérico de los colores que te gusten (espacio) y tu nombre o apodo seguido de otro (espacio) y el número del dorsal que quieres aparezca en tu móvil.

Ej: Si quieres el salvapantallas del Madrid con el nombre David y el dorsal 23 envía CAMISETAJGO 14 DAVID 23

Sonidos Reales

★ BEBES ★ TELEFONO ★ TARZAN ★ CERDOS
GOL ★ CABALLOS ★ POLICE ★ VACAS

Ahora puedes con **SONIDOS REALES** Son sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales... Envía **SONOJGO** al **5584** seguido de un espacio y el **SONIDO REAL** que deseas. EJ: **SONOJGO POLICE**

MOVILES COMPATIBLES: Nokia: 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310- Phillips Fisio 820, 825 - Siemens SX1, MC60 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30 - Alcatel One Touch 535 y 735





Coste por mensaje 0,90 euros + IVA

